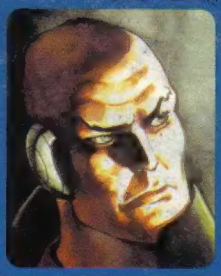
SAMURAI X



LOS METABARONES

LA PRODUCTORA

INFORMEXTRA:
BRUSELAS
LA CIUDAD MAS
COMIQUERA DEL MUNDO

#54 NOVIEMBRE 2001 AÑO 8

ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 600 ptas
MEXICO 30$nm.

ISSN N° 0329-5613

COMIQUEANDO

TED KORD + YWING

CRC COMICS RELEASE CORP

BATMAN

RESURGE UNA LEYENDA

91 770329 561001 00054

CLUB DEL COMIC

CLUB DEL COMIC TE INVITA A CONOCER SU NUEVO LOCAL EN:

MARCELO T. DE ALVEAR 2002
(esquina Ayacucho) Bs.As.

GRAN PROMO INAUGURACION

VENITE!!!

HORARIO: Lunes a Sábados 10-21 hs.
Domingos de 14-20:30 hs.

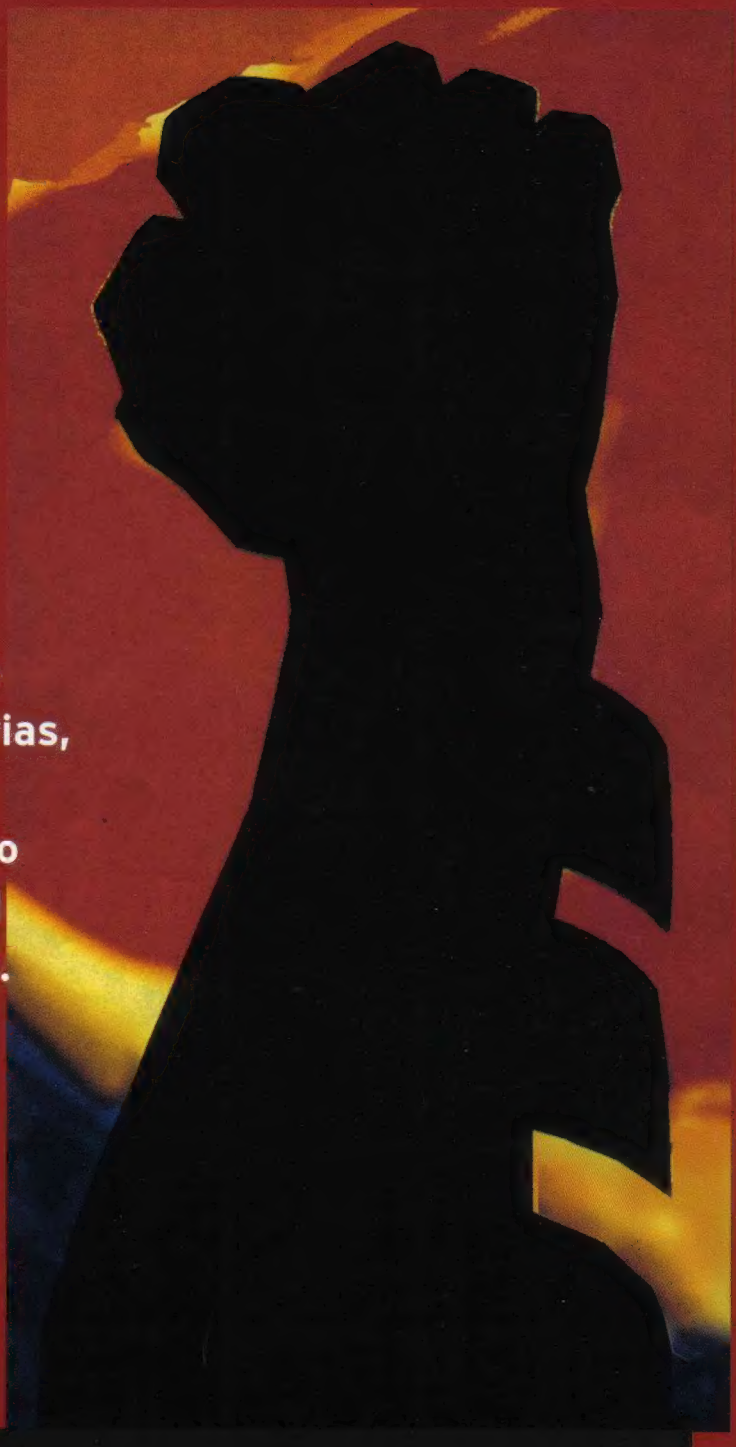
TAMBIEN VISITANOS EN NUESTRO LOCAL DE
AV. CORRIENTES 1620. BS.AS. TEL: 4373-8467

Y a nuestros amigos de AJA COMICS en el PASEO DEL SOL.
Arenales 3335. Cap. Fed. TEL: 5778-0673

Lugares donde comprar comics hay muchos, pero comiquerías hay una sola:

MERIDIANA
CINE Y COMICS

• Porque todos quienes trabajamos en Meridiana somos, ante todo, comiqueros como vos.
• Porque sabemos como se enganchan todas las historias, donde se cruzan todos los personajes y en que número apareció por primera vez el héroe que te quita el sueño.



Si querés que te atiendan como merecés, no lo dudes.
Vení.
Te esperamos.

MERIDIANA
CINE Y COMICS

Rodríguez Peña 1024. Tel/Fax: 4816-0900. e-mail: meridiana@ciudad.com.ar

GENESIS

LA CADENA DE COMIQUERIAS CON MAS SUCURSALES DEL PAIS

EN CAPITAL FEDERAL:

- DEL PARQUE SHOPPING, PRIMER PISO

EN ZONA NORTE:

- SHOWCENTER NORTE, PRIMER NIVEL (4721-3172) - MARTINEZ
- 9 DE JULIO 480 (4732-0916) - SAN ISIDRO
- ALVEAR 182, LOCAL 8 - MARTINEZ

EN ZONA OESTE:

- MARIANO MORENO 991 (02323-426-523) - LUJAN
- SHOWCENTER HAEDO, PRIMER NIVEL (4489-8850) - HAEDO

- VID • NORMA
- FORUM • USA
- MANGA Y ANIME
- MAGIC • POKEMON
- ACTION FIGURES
- SPAWN • DC DIRECT
- MOVIEMANIACS
- WARHAMMER
- LIBROS DE ROL Y FANTASIA
- POSTERS • VIDEOS

EN EL SALON DE LA JUSTICIA

EDITORIAL

DE ANDRES ACCORSI

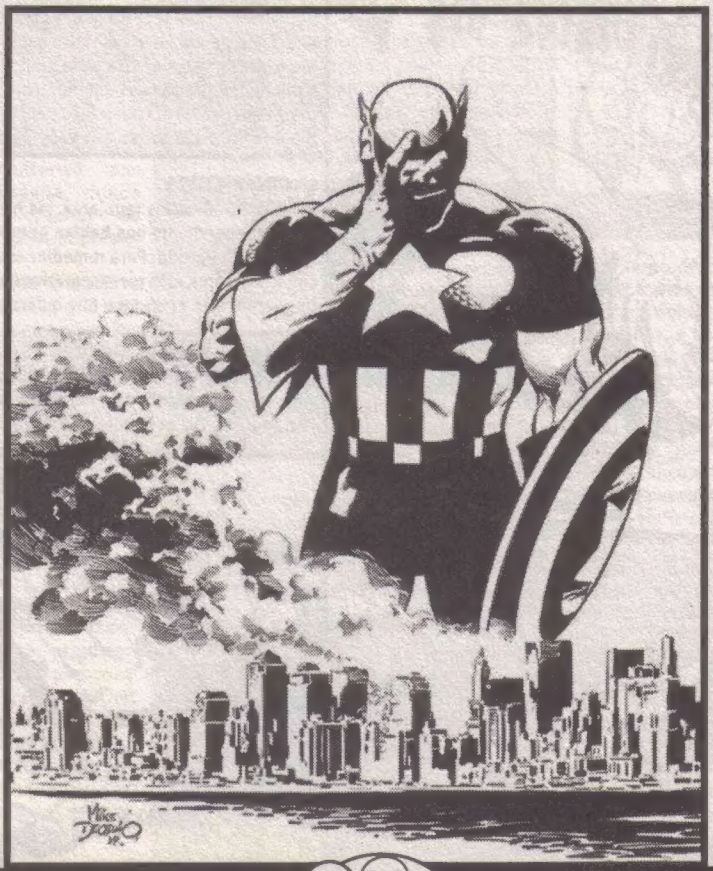
Hola, ¿todo bien? Yo acá, en una auténtica noche de perros: en Buenos Aires caen soretes de punta y en Afganistán caen misiles, aviones, satélites espías y demás obscenidades tan queridas por los milicos de los cuatro puntos cardinales. Ver al mundo de nuevo en guerra es un verdadero bajón, sobre todo porque, una vez desactivada por completo la Guerra Fría (aquel prolongado Boca-River entre rusos y yankis), parecía que estábamos bastante lejos de un bolonki a gran escala. Pero, como tantas otras cosas, la esperanza de morirnos sin volver a escuchar la palabra "guerra" se desplomó el 11 de Septiembre (con la Comiqueando anterior todavía en imprenta), cuando una verdadera manga de hijos de puta le asestó una puñalada tan artera como mortífera al coloso de Occidente. Fue impresionante... alguien en internet lo definió como "una de Authority, pero sin The Authority"... y fue tal cual. Los muchachos de Bin Laden rostizaron a los jerarcas de las finanzas, a los capos del capitalismo, a los vampiros de la usura... pero también a miles de tipos y minas como cualquiera de nosotros, que andaban por ahí laburando, haciendo un trámite, boludeando... y que hoy son apenas un testimonio de que -por lo menos en la vida real- los buenos también pierden.

¿Dónde estaban los superhéroes cuando los necesitábamos? Seguramente esa pregunta resonará en muchos de los comics que aparecerán en EEUU en el futuro cercano. Mientras tanto, todo el mundo se cuida de no mostrar en ningún medio, ni en serio ni en joda, nada remotamente parecido al derrumbe de un edificio, una explosión, un choque de un avión contra cualquier cosa, un ataque terrorista a cualquier ciudad de cualquier país... e incluso imágenes del pasado donde aparezcan las Torres Gemelas. Por ahora. Después, como pasó con todas las grandes tragedias de los yankis (Pearl Harbor, Kennedy, Viet-Nam, Watergate, etc.), la masacre de Wall Street terminará por reciclarse para convertirse en argumento de miles de películas, novelas, series de TV y, por supuesto, comics. Ojalá sea pronto, que los muchachos del staff estamos como locos esperando el (por ahora aplazado) final de Midnight Nation...

En este contexto espantoso, la situación de nuestro país parecería menos grave, pero no lo es. Todo está cada día más parado, más chato, más triste, más aletargado. En lo que respecta al mundillo del comic, un intento de revitalizar a la poca industria que nos queda es la ExpoComic & Animé (ver Agenda Argenta) a la que da para apoyar, a ver qué onda. Y no se asusten si para Diciembre armamos algo nosotros, aunque todavía no les puedo adelantar nada. Pero, bueno, esto es así. A veces, a la hora de cerrar la revis, estas movidas están a medio ajustar y preferimos avisar por otros medios (a mucha de la gente que nos escribe habitualmente, por ejemplo, le avisamos por e-mail). Sin ir más lejos, en Septiembre armamos dos super-presentaciones del Eternauta reeditado por Clarín, no lo anunciamos en la Comiqueando y de todos modos, tanto la concurrencia de gente como la calidad de los eventos fueron óptimas, gracias a las pilas del maestro Solano, la gente de Clarín, Meridiana y Génesis. Y en Octubre estuvimos presentando un ciclo de animación en el Whisky A-Go-Go (una de las discos más grossas de Buenos Aires), que tampoco pudimos difundir en Comiqueando, pero que fue espectacular. Atenti, entonces, a Tiempos Violentos (los domingos a la noche en la Rock'n Pop), donde voy a ir contándoles todo lo grosso que se viene, a medida que se vaya confirmando.

Y les confirmo una noticia que algunos no querían recibir: Después de muchas idas y vueltas, debates infinitos y consideraciones de todo tipo, estoy en condiciones de afirmar que la Comiqueando de Enero será la última en el actual formato. A partir de Marzo, nos convertimos en un hermoso librito con muchas páginas, pero en el formato de Falsalarma! (13.5 x 19.5 cm.). Para acompañar ese cambio, tendremos nuevas secciones, nuevas historietas, innovaciones en el diseño y la calidad de siempre en la data, aunque en más cantidad. Lo ideal hubiese sido mantener el mismo formato hasta el fin de los tiempos, pero las circunstancias nos obligan a achicar costos y esta es -sin duda- la mejor opción en ese sentido. Ojalá se copen como se coparon con Falsalarma!

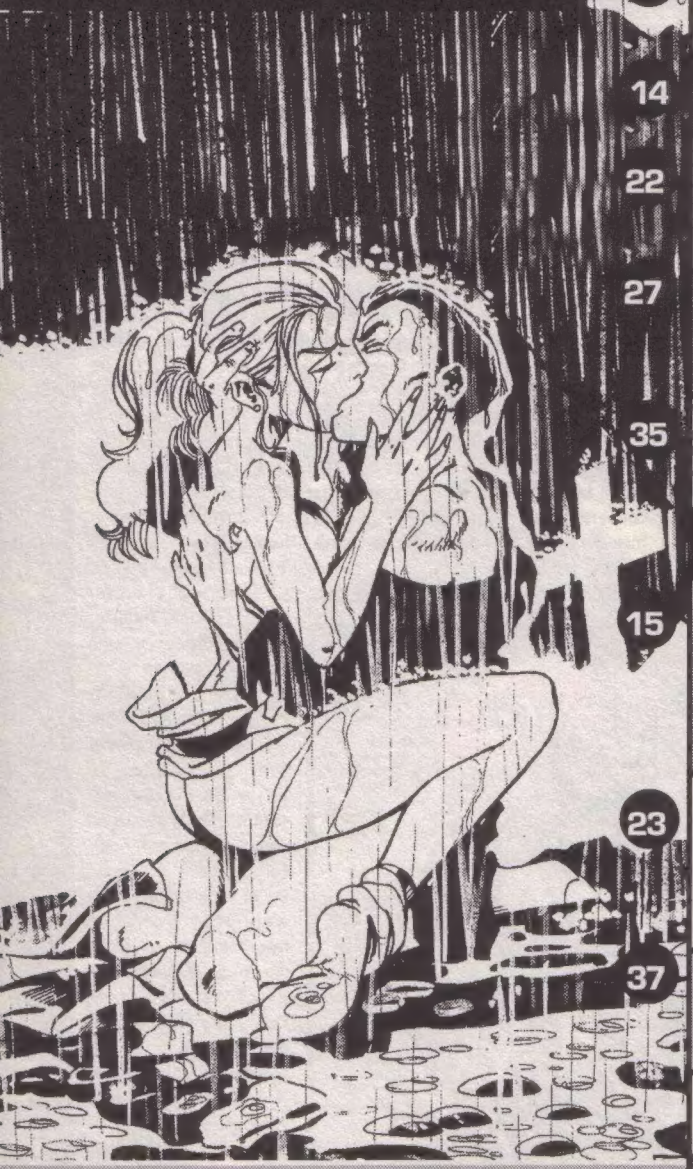
En el próximo número, entre otras cosas, nos internamos en el cine a ver From Hell y El Señor de los Anillos, como para flashear todo el verano. El 2002 promete ser un año con muchas películas comiqueras y si esto los ceba, quédense ahí, que las vamos a seguir muy de cerca. Hasta entonces, disfruten de este número, busquen nuestro stand en la ExpoComic y disfruten de los primeros calorcitos. La próxima cita será ya iniciado el año que viene y yo, por supuesto, los espero acá... en el Salón de la Justicia.



Dibujo de Mike Deodato / © Marvel

index

5
7
12
14
22
27
35
15
23
37



SECCIONES

EN EL SALON DE LA JUSTICIA
Por Andrés Accorsi.

COMIC CLIPS
Sobredosis de información, postas y todo lo que hay que saber acerca de lo que pasó, o lo que se viene en materia de comics.

AGENDA ARGENTA
Esta vez, dedicada a que los organizadores de la Expocomic y Animé te cuenten qué planean hacer con el evento más esperado del año.

FICHA: Phoenix,
por Sebastián Ballesteros.

DC/ PERFIL
A partir de este número, en cada entrega presentaremos una correlatividad entre las ediciones argentinas y extranjeras de los comics de DC, compiladas por Alejandro Pons.

JUAN DE NOCHE
La cosa se puso heavy y ya pasó de todo entre Juan y Sirena, los protagonistas de este thriller místico de Toni Torres y Mariano Navarro, que termina en el próximo número.

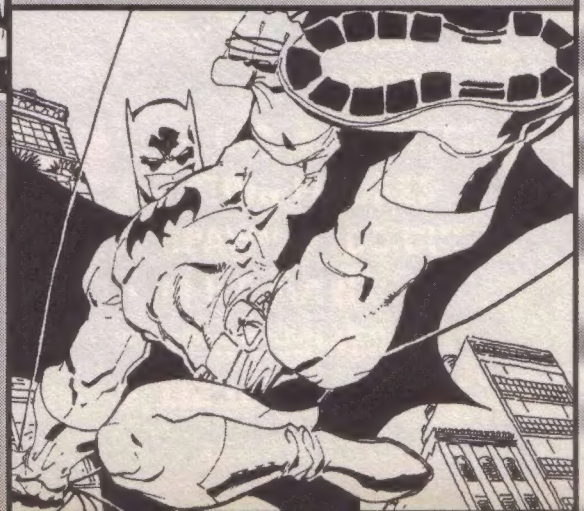
LA VERDULERIA
La falta de respeto gratuita continúa sin ningún reparo, mientras el Dr.Müle se asegura una garrafa propia en el Infierno. No apto para susceptibles.

NOTAS

BATMAN: La Hora de la Reconstrucción
Si no te animás a leer No Man's Land, o si la estás siguiendo en la edición de Vid, o en los trade paperbacks, y querés saber cómo sigue la historia, esta es la guía infalible para recorrer Gotham, ahora que pasó el temblor. Lorena Bogos, Sebas Ballesteros y Federico Velasco hurgaron entre los escombros y encontraron unas cuantas series que valen la pena. Una masa.

LA PRODUCTORA
Al no publicar series regulares, las historietas de este pujante sello independiente nos habían quedado afuera de la sección Comics a la Parrilla. Para remediar esa omisión, nos juntamos con los autores más representativos a charlar sobre esta línea que arrancó en el under y hoy quiere jugar en primera.

JLA: Héroes de Ligas Mayores
Decimoséptima entrega del ambicioso mega-informe que revela vida, obra y milagros del más emblemático super-grupo de DC. Por Andres y Diego Accorsi y Martín Casanova.



Comiqueando es una publicación bimestral de Comiqueando Press. Envíos a: Zapiola 2149, 1°A, CP 1428, Buenos Aires, Argentina. Todos los personajes, logotipos, fotos e ilustraciones que integran el presente número son Copyright de sus respectivos autores, agencias y/o syndicates. Todas las colaboraciones (notas, historietas, etc.) son Copyright de sus respectivos autores. Registro Nacional de la Propiedad Intelectual: es lo que no hay. Comiqueando es marca registrada (N° de Título 1.317.726). ISSN n° 0329-5613 . Distribuye en Capital: Brihet e Hijos (Agustín Magaldi 1448). Loco, ganó el voto impugnado! ¿Qué falta? Que salga campeón Racing!

NOVIEMBRE DE 2001

COMIC CLIPS

POR ANDRÉS ACCORSI

PREMIOS

• El último 16 de Octubre, el maestro argentino Joaquín Salvador Lavado, mucho más conocido como Quino, recibió el Premio Quevedos, máximo galardón del humor gráfico iberoamericano. La ceremonia tuvo lugar en el Paraninfo de la Universidad de Alcalá de Henares y es una distinción más en la ilustre trayectoria del creador de Mafalda. Y merecidísima, por supuesto.

ARGENTINA

© Franco Fasoli

• Para este mes de Noviembre, la editorial Sudamericana anuncia el lanzamiento del quinto tomo de Mujeres Alteradas, la colección de álbumes que compila los trabajos de Maitena para la revista Para Ti, hasta ahora editada por Atlántida. Además del cambio de editorial, este nuevo tomo tiene como novedad la inclusión de mucho material inédito y el lanzamiento en simultáneo con España, donde el humor de Maitena tiene una repercusión impresionante. Venga!

• En estos días sale al ruedo una nueva editorial, Brains Box, dedicada a la edición de comics por demanda. Vos ves las tapas y algunas páginas de los comics en la página web www.tucomic.com, y si te copan, pedís que te envíen un ejemplar a tu casa. Así de simple. Sin kiosco, sin comiquería, sin distribuidor y sin la posibilidad de que lo que hoy pagás tres pesos, mañana se salde y se consiga a un mango en cualquier lado. La línea Brains Box se compone, por lo menos en esta fase inicial, de Tu-Sam (una ficción basada en la vida del popular hipnotista, escrita por Eduardo Mazzitelli y dibujada por Diego Vaccarini); Templarios: la última cruzada (un manga creado por Franco Fasoli, con la colaboración de Jok y Jorge Blanco) y el esperado regreso de Crazy Jack, el clásico de Rubén Meriggi, pero con nuevas aventuras. La línea Brains Box es una creación de Leonardo Del Pozo, hijo del recordado Tu-Sam y continuador del trabajo su padre en los escenarios de todo el mundo. Veremos cómo sale este arriesgado experimento.

• Finalmente llegó al país ConSecuencias, la muestra de historieta argentina realizada por el Injuve y la Casa de América (ambas instituciones estatales españolas), y junto con la muestra llegó el libro homónimo, que se puede conseguir en el Centro Cultural Recoleta (Junín 1930). ConSecuencias reúne trabajos inéditos de 34 historietistas argentinos, entre los que están Dani the O (con un comic a color impresionante), Angel Mosquito, Liniers, Sergio Langer, Elenio Pico, Max Cachimba, Esteban Podetti, Pablo Fayó, Pablo Sapia, El Marinero Turco, muchos autores de El Tripero (Fiszman, Kantor, Lavandeira, Vega, Lozupone, etc.), unos trabajos hermosos de Rep y mucho más. No todo es de primera, pero seguro vas a encontrar mucho material que no conocías y que te va a encantar.

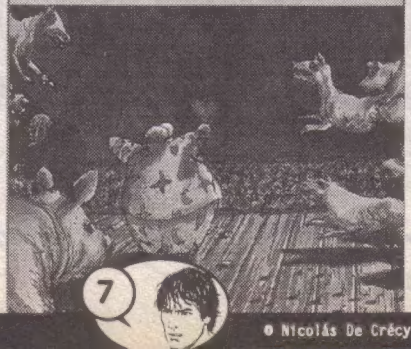
ESPAÑA

• La editorial Sinsentido sigue eligiendo muy buen material para el 2002. Entre los confirmados están Fantagás (magnífico trabajo de Carlos Nine, inédito en nuestro idioma), La Sonrisa de Maiakovski (una de las obras que consagraran al croata Danijel Zezelj, antes de su desembarco en Vertigo) y lo nuevo de Ricard Castells, esta vez a color. La editorial Astiberri, por su parte, piensa brindarnos la trilogía Replay, que realizan para Francia el argentino Jorge Zentner y el español David Sala. Bravo!

FRANCIA

• El magistral guionista norteamericano Jerome Charyn (mucho más conocido en Francia que en su propio país), trabaja junto a un dibujante espectacular, Jacques Loustal, en un álbum titulado White Sonya, para la editorial Casterman. La mano viene policial (el fuerte de Charyn) y a todo color (el fuerte de Loustal), así que se anticipa un clásico inmediato.

• En la editorial Humanoides Associés se viene una tanda de lanzamientos muy importantes. Los recordados Dodo y Ben Radis vuelven con Suivez le Bebé, la saga de La Diosamante llega a su segundo tomo (Les Fils de Diosamante), con guión de Jodorowsky y dibujos de Igor Kordey (ex-yugoslavo y ex-dibujante de varios proyectos en Marvel); tras un par de postergaciones este mes sale Heresiarcas, del maestro Carlos Portela y Das Pastoras; Le Bibendum Celeste, del impresionante Nicolás De Crécy llega a su tercer álbum y el más esperado lanzamiento se producirá en Enero, cuando salga (luego de muchos retrasos) el tomo 7 de La Casta de los Metabarones, Aghora le Père-Mére, donde Jodorowsky y Juan Giménez narran la historia del hijo hermafrodita de Cabeza de Hierro y Doña Vicenta Gabriela de Rokha. Imperdible.



© Nicolás De Crécy

URUGUAY

• Ya llegó al nº4 la rupturista revista Guacho (Historietas Tontas), una publicación en formato tabloide que combina de alguna manera la propuesta humorística de Suélteme con la onda de experimentación gráfica de El Lápiz Japonés. En sus páginas hay chistes, historietas, ilustraciones, juegos, textos disparatados y demás chiches, todo hilvanado por un muy buen diseño gráfico. Entre los autores se destacan Berto, El Eyhe, Fabián Roudown, El Dandy de Villa Dolores y el brasileño Fabio Zimbres, entre otros. Raro, pero muy interesante material de los hermanos charrúas.

© El Dandy de Villa Dolores

DCU

• A lo largo de esta sección vamos a encontrar varias veces la frase "no se va a publicar debido a la preocupación por los contenidos, a la luz de los ataques terroristas del 11 de Septiembre", de aquí en más, resumido como Efecto Twin Towers. La primera cancelación que tenemos es la del segundo TP de la JSA, Darkness Falls. Acá, Kobra se apoderaba de un avión de línea y lo hacía volar en pedazos con 200 pasajeros adentro. En otra escena, un edificio de Milwaukee explotaba por el medio y se desmoronaba con gente adentro. Si te falta algún número entre el 6 y el 14 de la JSA, buscalo, porque el broli se fue para atrás.

• Chuck Dixon, el prolífico guionista de Robin, Nightwing y Birds of Prey, se va para CrosGen a escribr boludeces. Su último aporte al DCU será la saga de nueve episodios Batgirl: Year One donde, junto al ascendente dibujante español Marcos Martín, nos narrará los primeros meses de Barbara Gordon como defensora de la ley en Gotham City. La miniserie saldrá el año que viene y la verdad, promete.

•Si cuando un amigo se va queda un espacio vacío, ni te imaginás lo que queda

COMIC CLIPS

cuando se va Dixon. Para reemplazarlo en Robin, DC enganchó a Jon Lewis, prestigioso autor del under (donde realizó las series Spectacles y True Swamp, entre otros), quien se incorpora en el nº 101. Para escribir Nightwing, la elegida fue Devin Grayson, quien deja Gotham Knights en manos de Scott Beatty. Y en Birds of Prey tendremos como guionista nada menos que a Terry Moore (Strangers in Paradise), tipo poco afecto al laburo hecho con fritas para las series regulares del mainstream. No está mal, no?

•Ya están confirmados los números unitarios donde se presentan los integrantes de The Power Company, la nueva serie regular que Kurt Busiek y Tom Grummett lanzan en Febrero. Los especiales salen en Enero y son estos: Josiah Power (dibujos de Keith Giffen, ambientado durante Invasión! y con la Liga de ese entonces), Witchfire (dibujos de Matt Haley, junto a Wonder Woman), Skyrocket (dibujos de Joe Staton, junto a Hal Jordan), Manhunter (dibujos de Dan Jurgens, relacionado con el Manhunter de Simonson y Goodwin y con Nightwing de invitado), Striker Z (dibujos de Ramón Bachs, junto a Superboy), Bork (dibujos de Kieron Dwyer, y sí, se trata del patético villano que enfrentara a Batman y Flash en un ancestral Brave & the Bold de los '60) y Sapphire (dibujos de Mark Bagley contra Kobra y junto a la JLA actual). Todo escrito por Busiek, todo muy lindo, pero dudo que sea fundamental leerse todos esos comics para entender y disfrutar la serie regular. Digo, creo, me parece...

• En Enero, Adventures of Superman se convierte en el tercer título de la editorial en alcanzar el nº600, como ya lo hicieran Action y Detective Comics. Esta es la serie que empezó allá por 1939 con el nombre de Superman y cambió para agregar el "Adventures of" en 1986. El nº600 será un especial de 64 páginas, con una historia a cargo de los autores habituales (Joe Casey y Mike Wieringo) y varios chiches extra.

• El primer y más emblemático dibujante que tuvieron los Blackhawks, Charles Nicholas "Chuck" Cuidera, falleció el 25 de Agosto, a los 86 años, justo cuando se cumplían 60 años de aquel Military Comics nº1. Después de la Segunda Guerra, Cuidera se dedicó más al entintado y trabajó sobre los lápices de Reed Crandall y Dick Dillin hasta que se retiró del mundo de los comics a mediados de los '60. En 1999, recibió un merecido homenaje en la San Diego Comic-Con y hoy le dedicamos un minuto de silencio.

• Como ya lo anticipamos en el número anterior, el imbatible equipo creativo de 100 Bullets, Brian Azzarello y Eduardo Risso, están a full con una novela gráfica de Batman para el año que viene. Mientras tanto, en Detective Comics, el nº767 marca el reencuentro entre Greg Rucka y Steve Lieber, su compañero en la espectacular Whiteout, quien vuelve después de seis años a encargarse de una serie regular para DC. Hasta Febrero, entonces, hay tiempo para seguir disfrutando del muy buen trabajo de Shawn Martinbrough, quien deja Detective para concentrarse en otros proyectos, siempre en DC.

• El maestro Walt Simonson dio la noticia que no queríamos escuchar: Orion se cancela en el nº25. Las ventas no ayudaron, pero DC banca el proyecto para que Simonson pueda darle un final grosso a la saga. El nº25 será un número doble, que incluirá además la historia de Mister Miracle que Walt tenía en carpeta hace ya varios años. Una serie menos para comprar, muchachos.

• Si lo esperaste, zafaste y si no lo pediste, perdiste. Este mes sale el tan esperado Wonder Woman: Spirit of Truth, la novela grática en formato treasury realizada por Paul Dini y Alex Ross. La onda viene introspectiva, melancólica, pero con la infaltable dosis de grandilocuente machaca superheroica, plasmada como los dioses (griegos) por Alex Dioss. Vale diez mangos, pero los vale en serio...

• Pero vamos a la pulenta: el 5 de Diciembre sale el primero de los tres libritos de 80 páginas que componen The Dark Knight Strikes Again!, el regreso de Frank Miller a la saga con la que rompiera todo allá por 1986. Batman vuelve con todo, junto a sus Bati-soldados, entre los que se destaca Carrie Kelley (ex-Robin y ahora Catgirl). Su nueva cruzada le exige descifrar el paradero de sus antiguos aliados, con lo cual nos encontraremos con Superman, Wonder Woman, Green Arrow, Martian Manhunter, Atom, the Question y un par de héroes más. Si te la perdés, estás más chapita que Pablo de Gran Hermano.

VERTIGO

• El esperadísimo libro donde Neil Gaiman va a revisitar uno por uno a todos los Endless sigue sumando nombres grossos. Ahora se confirmó que la secuencia de 16 páginas protagonizada por Dream contará con los dibujos de... Miguelanxo Prado! Aaaah! Lo quiero yaaaa!

• Otro Efecto Twin Towers: Vertigo canceló la recopilación de Godess, la miniserie de Garth Ennis y Phil Winslade. Ahí veíamos como un 747 aterriza en medio de una playa de Rio de Janeiro con un saldo de cientos de víctimas, y además un edificio de Manhattan es teleportado al Océano Artico, justo para ser atravesado de punta a punta por un caza yanki que patrullaba la zona. Menos mal que tengo las revistitas...

• Se viene una nueva serie regular en Vertigo, llamada Midnight, Mass, y protagonizada por un matrimonio que se dedica a cazar monstruos y demonios, ambos con pasados oscuros y extrañas relaciones con lo oculto y lo siniestro. El

© DC

ANDRESITO

por FERNANDO GONZÁLEZ

guionista es John Rozum y el dibujante es el español Jesus Saiz, autor de JLA: Black Baptism. Y puede andar, eh?

• Un rumor poco grato apunta a la probable cancelación de Outlaw Nation, la excelente serie de Jamie Delano y Goran Sudzuka. Dicen que los autores tendrán tiempo como para ir cerrando las tramas como corresponde y puede ser, porque en ningún lado se dio a conocer un último número confirmado para esta obra que, tarde o temprano, será reconocida como un clásico.

WILDSTORM

• Predeciblemente, el título más afectado por el Efecto Twin Towers es The Authority. A los inevitables retrasos en los nºs 27 al 29 se le sumaron ahora la decisión por parte de DC de no publicar el Authority Widescreen (con el debut de Bryan Hitch como autor integral y además su despedida de la serie que lo consagrara) y no seguir adelante con el relanzamiento "para lectores maduros" que estaban planificando Brian Azzarello y Steve Dillon para Marzo del 2002. El propio Hitch recomendó a DC aplazar el lanzamiento del Widescreen y la editorial le dio el sí, pero le pidió al autor que omitiera toda referencia a New York y utilizara la luna como escenario para la terrible secuencia de devastación con la que se abre la historia. Por supuesto, Hitch dijo que no, y el Widescreen no saldrá nunca. La historia que complementaba a la de Hitch (el unitario de Apollo y Midnighter a cargo de Tom Peyer y Cary Nord), en cambio, se va a publicar más adelante, en algún especial del sello WildStorm.

• En cuanto al relanzamiento planeado por Azzarello y Dillon, Marvel sorprendió al ofrecerse a publicar las historias que DC está dispuesta a sepultar en un cajón, pagando un canon del 10% a WildStorm por el uso de los personajes. Por supuesto, DC los mandó a freir churros. Incluso le ofrecieron a Azzarello alterar la historia para que esta tenga como protagonistas a personajes de Marvel. Pero Azzarello y Dillon dijeron todo que no y aseguran que reemplazarán esa saga de Authority con otro trabajo para WildStorm.

• La otra vez mencionábamos que nadie sabía qué hacer con Gen13, ya que todo el universo WildStorm se re-orientaba hacia el público adulto. Luego de varios cruces entre Jim Lee y Adam Warren (actual autor de la serie) se acordó cancelar la serie y no relanzarla en Marzo junto con las otras. Pero ahora parece que sí habrá nueva etapa para Gen13, en manos de... Chris Claremont! ¿Será cierto? Veremos...

• Y la que se va para no volver es The

Monarchy, el spin-off de The Authority, que vendió por debajo de lo esperado. El último número es el 12, con lo cual los autores (Doselle Young y John McCrea) tendrán tiempo de darle un final coherente a la historia.

• Tras un sinfín de retrasos, finalmente se confirmó para Noviembre el nº1 de Tom Strong's Terrific Tales. El nº1 trae cuatro historias y a partir del nº2, tres historias por número. En el debut tenemos a Tom Strong escrito por Alan Moore y dibujado por Paul Rivoche, una aventura de la juventud del héroe por Steve Moore y Alan Weiss, una de Jonni Future (aventurera del futuro creada por Arthur Adams) y una de Tesla, con guión de Alan y dibujos de Jaime Hernández. Un lujazo, sin ninguna duda.

IMAGE

• Si alguna vez te cebaste con la Fuerza-G, vas a flashear. Alex Ross va a capitanear una nueva serie con los personajes del popular animé de Tatsuo Yoshida, que va a publicar Top Cow a partir de mediados del 2002. Ross se cebó mal con esta serie cuando se emitió en EEUU allá por 1978 y logró que Top Cow arreglara con Sandy Frank Enterprises (la empresa que tiene los derechos sobre el animé para los EEUU) para que esto salga adelante. La idea de Ross es arrancar con una miniserie titulada Battle of the Planets y empalmarla con una serie regular, titulada G-Force. Pero la deidad viviente no va a escribir ni a dibujar (salvo las tapas, claro) sino que coordinará a un equipo integrado por Munier Sharrieff (ex-colaborador de Madureira en Battle Chasers) y un dibujante a confirmar. No está mal, no?

• Después de un tiempo lejos del lápiz (para mi inconmensurable alegría), Marc Silvestri vuelve al ruedo, como dibujante y co-guionista (junto a David Wohl) de Inferno: Hellbound, una nueva serie del sello Top Cow protagonizada por un equipo de asesinos que tienen como misión sellar un portal que comunica al Infierno con la Tierra. Pero guarda, Silvestri dibuja sólo un par de arcos argumentales y después, te deja en la grata compañía de Dwayne Turner. Con lo cual uno se pregunta ¿Cómo se les ocurre que ese concepto da para más de dos arcos argumentales?

• Alrededor de Marzo, Image le dará serie propia a una nueva creación del ascendente Michael Avon Oeming, titulada Bastard Samurai. Oeming, Kelsey Shan-

DON PICTORICO por JAVIER ROVELLA

non y el guionista Miles Gunter narrarán la saga de Jiro, un pibe que estudia artes marciales en New York, pero que va a terminar enroscado con el Yakuza. La primera aparición de este joven exponente del código Bushido será, previsiblemente, en el nº17 de Powers, la revista que consagró a Michael Avon Oeming.

• A Tom de Falco le está yendo my, pero muy mal en su incursión por Image. Su primera serie, Randy O'Donnell Is the M@N, con dibujos de Ron Lim, palma en el nº4 y su otro lanzamiento, Mr. Right (con dibujos de Ron Frenz), obtuvo una cantidad de pedidos tan baja, que Image decidió no publicarla como serie regular. Aparentemente, va a salir directamente como libro en algún momento del 2002.

• Más problemas en Image y esta vez el frente del combate es Minotaur, el imprint asignado por Top Cow a las series propiedad de sus autores. Empezamos por Down, la saga que estaban preparando Warren Ellis y Tony Harris (wow!), que

© DeFalco/Frenz

por ahora se fue al freezer. Parece que Harris le dio prioridad a un proyecto para DC, y con Down veremos qué pasa. Más jodido está el tema con Felon, la más reciente creación de Greg Rucka: el guionista firmó contrato para serie regular, pero cuando salió el nº2, Top Cow le puso en la tapa "nº2 de 4". Para peor, el primer arco argumental terminaba, en los planes originales, en el nº6. Veremos si Rucka se banca reescribir el último número para que entre todo en cuatro, o si pega un portazo y se va con Felon a otra editorial.

MARVEL

• Otro comic que sufrió el Efecto Twin Towers es Elektra, cuyo nº4 se vio aplazado, simplemente por estar centrado en un conflicto (ficticio, cabe aclarar) entre los EEUU y una nación árabe. Marvel afirma que la historia se va a publicar tal como la escribió Brian Michael Bendis, con dibujos de Chuck Austen. Eso sí, se demoró unas semanas, a la espera de que la cosa se calmara un poco. La segunda saga de Elektra, a cargo de Greg (lejos, el hombre más mencionado en esta sección) Rucka arranca en Enero, en el nº7.

• Y entre tanta editorial y tanto autor que va a menos por el Efecto Twin Towers, Marvel reunió a sus guionistas y les propuso crear una historia ambientada en la New York del Universo Marvel que reflejara los trágicos atentados. El primero en gritar "Dénmela a mí!" fue el troesma J. Michael Straczynski y los resultados los vas a poder ver en el número de Diciembre de Amazing Spider-Man. Aguante.

• Sigue la nostalgia ochentera y ahora Marvel llegó a un acuerdo con Hasbro para republicar en libros todos los comics de G.I.Joe y TransFormers producidos por la Casa de las Ideas hace casi 20 años. En Abril se larga la primera tanda de paperbacks y, según cuánto se venda, seguirán saliendo en forma bimestral o trimestral.

•La otra vez anticipábamos cambios en Defenders y por ahí andaba la cosa. El nº13 será un relleno (a cargo de Fabián Nicieza y Mark Bagley) y el 14... en realidad no será el 14, sino el nº1 de Overlords: Defenders Against the Earth. Ahí arranca una saga de seis partes que redefinirá al grupo para siempre y lo acotará a los cuatro miembros básicos (Hulk, Namor, Dr.Strange y Silver Surfer) y a una actitud más pesada frente al mundo. También acá debuta el nuevo equipo creativo que batimos la otra vez: Kurt Busiek y Jo Duffy compartiendo responsabilidades en el guión, y dibujos a cargo de Matt Haley, un tipo que, con casi diez años de profesional, jamás entregó una historieta en fecha. Pilas, please.

• Un mes antes, en Marzo, se larga el relanzamiento de la revista Marvel Knights, recientemente cancelada. La segunda etapa estará a cargo de John Figueroa (guión) y Alberto Ponticelli (dibujo). Por si no lo ubicás, Figueroa es un cineasta independiente, que ya hizo algunos laburitos en Marvel, en la época de Marvel Comics Presents. El italiano Ponticelli, en cambio, es compañero de estudio de Alex Horley, y por ende cultor de una línea bisleyana que tiene lo suyo. El nuevo equipo debuta con un unitario en el nº4 de Marvel Knights Double Shot, anunciado para Diciembre.

• Al Capi América lo volvieron a congelar, o casi. Ya está confirmado que su serie pasa al sello de los Knights, que el dibujante será John Cassaday, que el guionista elegido para acompañarlo fue John Ney Reiber (de recordado paso por Books of Magic) y que la numeración volverá a comenzar con el nº1... en Abril! Mientras tanto, no hay Capi en su serie regular, pero pronto debuta Captain America: Dead Man Running, una miniserie de tres partes a cargo de los consagrados croatas Darko Macan y Danijel Zezelj, los mismos que la están rompiendo en la miniserie del Corinthian que sale en Sandman Presents. Las portadas son obra de Derek Hess, uno de los ilustradores más hot de los EEUU... y yo la quiero ya.

• El rumor de que Marvel y Neil Gaiman

LA FAMILIA PACMAN

por SEBASTIAN BALLESTEROS

planean asociarse para reeditar en libros la imprescindible Miracleman (de Alan Moore, Gaiman y varios dibujantes) parece confirmarse. Incluso se habla de que Gaiman va a realizar una miniserie con los personajes clásicos de la editorial para recaudar fondos que permitan bancar un juicio contra Todd McFarlane, para restablecer los derechos de la serie a manos de los creadores. El bolonki por los derechos de Miracleman viene de lejos (si leés habitualmente esta sección, te lo sabés de memoria) y ahora amenaza con dar pie a un puñado de historietas inolvidables. Stan Lee escribe Superman, Neil Gaiman escribe Hulk... ¿qué falta? ¿Una novela gráfica de Patoruzú ilustrada por Moebius?

OTRAS

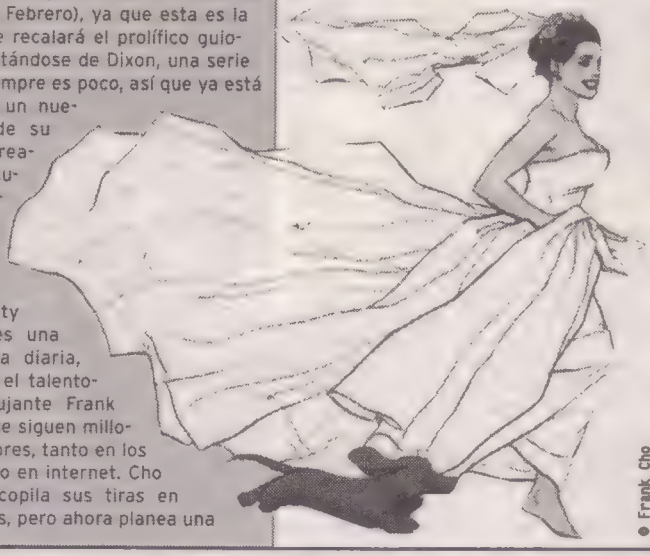
• Seguimos con el revival de los '80. La ignota editorial Checker Book comienza en Diciembre la reedición en libros de Alien Legion, un clásico de Epic/ Marvel, creado por Carl Potts. El primer libro, titulado Force Nomad, compila los primeros 11 números de la segunda serie de Alien Legion, con guiones de Chuck Dixon y dibujos de Larry Stroman. Papa fina del espacio exterior.

• Volvemos con Greg Rucka (por última vez, lo juro) quien, a pesar del Efecto Twin Towers, no piensa cambiarle ni una coma al segundo arco de su serie Queen & Country, publicada por Oni Press. Los nºs 5 al 7 narran una historia ambientada en Afganistán que trata precisamente de los Talibán, sus creencias y sus conflictos. Y como Rucka escribió los tres números antes de los atentados y chequeó la información que fue reuniendo con distintas fuentes confiables, decidió que la saga se publique sin ninguna modificación. Una apuesta a la inteligencia del público, que ojalá le reporte muchos nuevos lectores a esta excelente serie de espionaje internacional.

• En el sector de DC, mencionábamos que Chuck Dixon cuelga tres series tres para mudarse a Tampa y entablar una colaboración exclusiva con CrossGen. Atenti, entonces al nº21 de Sigil (sale en Febrero), ya que esta es la serie donde recalará el prolífico guionista. Y, tratándose de Dixon, una serie por mes siempre es poco, así que ya está delineando un nuevo título de su propia creación, para sumar a la imparable línea de CrossGen.

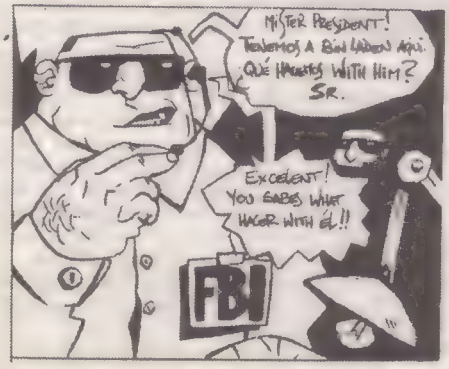
• Liberty Meadows es una popular tira diaria, creada por el talentosísimo dibujante Frank Cho, a la que siguen millones de lectores, tanto en los diarios como en internet. Cho también recopila sus tiras en comic-books, pero ahora planea una jugada arriesgadísima. El 30 de Diciembre termina la tira diaria, justo cuando la protagonista, Brandy, recibe una propuesta matrimonial de alguien que no es el chico bueno de la tira (Frank). Así, con esa intriga, se quedarán los lectores, a menos que corran a las comiquerías a comprar el Liberty Meadows Wedding Album, continuación directa de la tira. Si con esto los comerciantes no se ponen las pilas y le levantan un monumento a Cho y su editorial Insight Studios... no se me ocurre qué más les falta hacer.

• Como cierre de los festejos de su 25º Aniversario, el mítico Comics Journal presenta su Winter 2002 Special, una edición en gran formato, que combina ensayos y entrevistas, y además, una sección de historietas inéditas a cargo de un verdadeto panteón de autores, todas centradas en el tema de la profesión del dibujante de comics. El Journal promete hacer dos especiales temáticos por año, con elencos de primeras figuras, pero dudo que en futuras entregas logren superar a la primera, donde van a participar, entre otros, Robert Crumb, Charles Burns, art spiegelman, Seth, Gary Panter, David Mazzucchelli, Peter Bagge, Jaime y Beto Hernández, Chris Ware, Richard Sala, Tony Millionaire, Lewis Trondheim, Linda Medley y Dave Sim. Así se festeja, carajo!



LORENZO BIS EL NIÑO LORO

por SANTIAGO CARUSO



EXPOCOMICS & ANIME

por Andrés Accorsi

Mucho se habló durante todo el año del evento con que los White Knights (Ivrea, A4, Entelequia, y La Revistería) planean cubrir el espacio que quedó vacío tras el naufragio de Fantabaires. Ahora faltan pocos días para que abra la Expo y dos de los líderes de la organización, Javier Doeyo y Leandro Oberto, se sentaron frente a nuestro grabador a explicarle a los lectores de Comiqueando en qué consiste esta nueva propuesta. Ah! Y ambos aseguran que el predio ya se pagó.

AA: Una de las consignas de la Expocomic parece ser la de no querer asemejarse a Fantabaires. ¿Qué evento local o internacional toman como modelo?

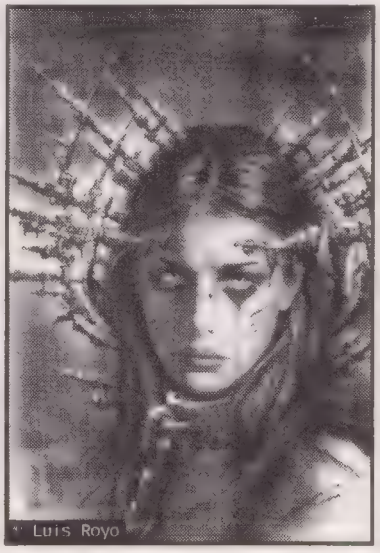
JD: No, yo no miro a Fantabaires como un evento que no hay que hacer. Simplemente no hay que cometer los mismos errores, que no es lo mismo. Mirar eventos de afuera... yo he ido a ferias en algunos países y en general, lo que se ve en las convenciones extranjeras es bastante hincapié en la parte artística por parte de la organización, y los expositores haciendo muchas acciones comerciales. Acá, en cambio, los organizadores tratamos de asumir aspectos de entretenimiento que en otras ferias son territorio de los expositores. En San Diego, los autores de la DC están en el stand de la DC. Lo que hace San Diego es darle un premio a un artista de gran trayectoria, montar una exposición de originales de ese artista... no va cualquiera a hacer cualquier cosa. Eso queda para las editoriales. Se podría decir que nosotros, en la medida del correlato posible, tratamos de hacer algo así. Pero todo está supeditado a una cuestión de presupuesto.

LO: Básicamente, creo que la mayor diferencia respecto de Fantabaires es tratar de tener muy en cuenta que la parte artística o el programa de entretenimiento tiene que ser proporcional al interés del público que afluye y que paga la entrada. Si tenés un gran porcentaje de gente a la que le interesa una cosa, que el gran porcentaje de la programación del evento gire en torno a eso. Va a estar más orientado a que el público salga satisfecho por haber pagado la entrada. Esa es la prioridad.

JD: Estamos tratando de conformar a todos, cada uno en su proporción.

AA: Un ítem que concentra el interés de la gente cada vez que se pone en marcha un evento es el de los autores invitados que no viven en el país. ¿Qué tienen confirmado en este sentido?

JD: Todo parte de un presupuesto básico. Armamos un presupuesto y asignamos partes del presupuesto a distintas acciones. Pensamos que teníamos que traer a un autor que fuera novedad, que viniera con originales para hacer una muestra, que no hubiera venido nunca y pensamos en Mikimoto, que fue lo que se habló en un primer momento. El tipo al principio podía venir, pero tuvimos la mala suerte de tener que cambiar las fechas por este tema del censo, y ahí, el tipo ya no podía venir. No llegábamos con el tiempo a invitar a otro artista japonés, así que parte de ese presupuesto se derivó a la parte fílmica, a comprar 25 horas de animación japonesa en estreno, subtitulada especialmente para el evento, y otra parte del presupuesto quedó para traer a otro invitado, que en este caso es Luis Royo. Buscamos autores que se destaquen y que puedan traer obras para exponer. El concepto de traer a un autor para que la gente lo vea a él como si fuera una figura, más allá de la obra que hace, no tiene mucho sentido. Los autores de esto, son su obra, y si no hay nada de ellos para mostrar, son como una figurita decorativa que vienen a decir lo que dicen siempre, que son tres o cuatro preguntas y nada más. Trabajamos ese lado, el de la ilustración fantástica, que es un rubro que este año dio una sorpresa importante, con 40.000 asistentes a la muestra de Ciruelo en el Palais de Glace. Duró 40 días, pero cobrando entrada metió 40.000 personas. Era un aspecto al que no se le daba mucha bola y para nosotros fue una novedad. Entonces invitamos a Luis Royo por ese lado, y además Juan Giménez, que viene con originales y es un tipo que no vive en el país y que está haciendo un desastre afuera, porque vende lo que no vende nadie.



Luis Royo

LO: Seguramente, el año que viene, con las fechas más programadas, la realidad va a ser otra. No sólo porque va a haber más presupuesto, sino por el tema del tiempo para organizar las cosas. Con la fecha segura, llevamos trabajando un poco más de dos meses, y para traer gente del exterior dependés mucho de tener una fecha asegurada. Y además está esta especie de psicosis, donde hay mucha gente que no quiere viajar, por miedo a un atentado, o algo así.

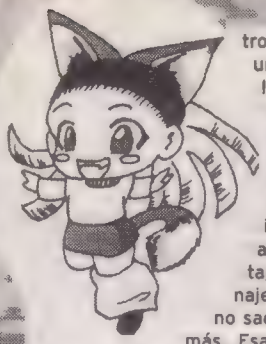
AA: Lo de traer sólo dos autores, ¿es una limitación a nivel gula o está la decisión de tener pocos autores? Digo, cuantitativamente. Para diez días, dos es poco, no?

JD: No, porque también van a estar los autores argentinos y... sin hacer juicio de valor, no podemos hacer la comparación de decir "Bueno, un Enrique Breccia vale dos dibujantes de Planetary o cuatro dibujantes de manga". No podemos hacer eso. En principio, iba a ser un sólo autor. Cuantitativamente, queremos traer al que se destaque en lo suyo, no a cualquiera. Por la plata que sale traer a uno que se destaque, podés traer a tres de medio pelo, pero la verdad es que tres de medio pelo... no le agregan nada al evento. Para no repetir errores. Yo estuve presente en eventos donde había autores de medio pelo que no convocaban a nadie. Decían "Está firmando Fulano en tal stand" y nadie la daba bola, porque no le interesaba a nadie.

LO: La idea es traer a uno que atraiga a diez mil personas que realmente estén interesadas en verlo, que a diez que entre todos no junten 300 fanáticos. Además, la idea es satisfacer al público que ya viene, no traer a cualquiera para armar lío en los medios. Tenemos 30.000 personas que vienen seguro y son comiqueros y tienen ciertos gustos. Vamos a satisfacer primero a esos y tratar de que el evento le interese a la mayor cantidad de esos 30.000. No escaparle a ese público para buscar cobertura en los medios.

AA: ¿Qué tienen confirmado en materia de muestras?

JD: Hay una muestra de 100 originales, divididos en cua-



tro temas: Una la compramos en Japón y es una muestra de diseños de producción y células de animación de las series que sigue mayormente el fandom del animé. Otra es de superhéroes, con autores argentinos que están haciendo superhéroes para EEUU. Otra es del director de caracteres de Disney para Latinoamérica, con bocetos, ilustraciones e historietas que hace para afuera, por supuesto. Y hay una del Eternauta, pero toda de Solano López; no es un homenaje ni nada, sino material que Solano todavía no sacó a la luz, cosas inéditas, proyectos y demás. Esas cuatro muestras van a estar toda la feria y además, cuando viene Juan Giménez trae sus originales para exhibir. Y si terminamos de definir algunos detalles con Luis Royo, también va a exponer su obra. Son cinco muestras, todas de originales. Ni fotocopias, ni impresiones de computadora, ni ninguna pelotudez por el estilo.

AA: ¿Qué participación van a tener los autores argentinos en la programación de charlas? ¿Hay algo de animación argentina entre las proyecciones?

JD: Va a haber un sector entre los stands donde hay una programación permanente de dibujantes argentinos, donde por turnos, uno atrás del otro, van a estar dibujando para la gente que se acerque. Hay un día centrado en autores de la Fierro, otro en los de Skorpio, otro en los de Columba, y así. Todos los días tenemos diferentes autores, en continuado. Se levanta un autor, se limpia la mesa y se sienta otro. En ese momento y en ese lugar van a dibujar y a ver trabajos de cualquiera, de los que se acerquen a mostrar sus carpetas.

LO: Charlas, no. No va a haber ningún tipo de charlas organizadas por la Expo. La idea es hacer otro tipo de eventos. Todo lo que sea charlas, los expositores son libres de pedir un espacio para organizarlas, pero nosotros no.

JD: Lo más parecido es un reportaje público, que se podría traducir como "charla", que le va hacer Eduardo de la Puente a Juan Giménez y se va a filmar.

AA: ¿A qué te referís con "otro tipo de eventos"? ¿Concurso de disfraces, y qué más?

LO: Vamos a tener muchas proyecciones, mayormente de animé, pero también series de ciencia-ficción como X-Files, con nuevos capítulos subtitulados para el evento antes de que se pasen por televisión. Va a haber una sala de proyecciones con un programa de tres horas por día, con rotación contínua. Es decir, empieza, tres horas, vuelve a empezar. Vas a poder ir a sentarte a esa sala a cualquier hora del día, sin preocupaciones de programas, horarios, ni nada, y sabés que podés ver de corrido todo el programa del día. Después, como eventos especiales, para los días jueves, viernes, sábado y domingo, vamos a tener dos concursos de disfraces (uno cada sábado), bandas tocando en vivo música electrónica y covers de animé, hay un show en vivo de gente que hace karaoke de se series japonesas, pero actuadas, con efectos especiales y demás, y...

JD: Y hay todo un sector de juegos. Nosotros organizamos y auspiciamos un torneo de Magic clasificatorio para San Diego, con premios en efectivo. Un expositor organiza un torneo de video-juegos, otro organiza campeonatos de Warhammer, queda por confirmar si un expositor organiza la parte de rol, la revista Master organiza un torneo de Pokémon y... y la máquina infernal. Vamos a traer el Batimóvil de los años '60. Es una atracción que está apuntada a otro tipo de entretenimiento, que trae gente de afuera del mundillo. Es interesante, y como el costo no era prohibitivo, le dimos para adelante.

AA: Entre los estrenos de animé, ¿algún título que se pueda confirmar?

LO: Como cosas raras, vamos a tener una película que acá nunca se vio, de Los Super Campeones jugando contra Argentina... algo muy bizarro. Y una nueva serie de OVAs de Mazinger Z... y no te puedo decir mucho más.

AA: ¿Cuánto va a valer la entrada?

LO: Seis pesos. Este año las entradas van a estar más caras con respecto a Fantabaires, porque a partir de este año se paga IVA en las entradas, gracias a nuestro amigo Cavallo. Pero bueno, nadie se va hacer rico con esto. Los stands están mucho más baratos que en Fantabaires, la entrada vale casi lo mismo. No nos vamos a llenar de guita. La idea es mantener viva la llama, que nos conviene a todos todo el año: que siga habiendo eventos como este y que la gente se sienta reunida en un lugar. Y el año que viene va a venir Mikimoto, porque no va a haber censo y la fecha que pongamos en Febrero se va a cumplir.

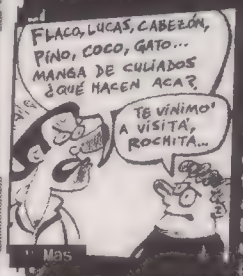
Y si se puede traer más de un autor, mejor.

por Carlos Acosta

Apenas tres lanzamientos este bimestre, así que no hay Indie-Gentes. Mientras enjugan sus lágrimas por la decepción, veamos qué hay de nuevo. Por fortuna lo que salió está más que interesante.

DIBUJO SEDES—PATO!

Sedes, dibujante ya conocido por todos nosotros por sus trabajos en la dimensión Conceptciones Intelectuales ha lanzado Sedes!, no sea cosa que se confundan de autor), una antología donde este artista explora distintos géneros, en general con un muy buen nivel, ayudado en los guiones por Alejandro Morales. Hay fantasía onda Dungeons and Dragons, una con soldados, adaptaciones de un tema de Judas Priest y de un cuento de Wilfred Dassonville y hasta chistes a lo Fontanarrosa. La edición es impecable, en formato comic-book (hasta cabe tamaño carta) la Comicsoft y la incluye una ficha técnica de Dan Sedes, para que los enteremos de sus gustos, influencias y trayectoria. Está bastante bueno. No es la onda groca, pero no creo que sea el objetivo. Buscalo, que no te va a decepcionar.



MAS Y MAS TRABAJO DE MAS.

Córdoba está de fiesta y Santos Más, prócer del humor gráfico, nos lo celebra en El Rocha, la primera historieta cuartetera. El Rocha es el típico pibe cordobés fiestero y pedo que sale con sus amigos, escabia, se va a ver a las Minas, sigue escabiando, se come un asado, escabia un poco más, llega, duerme hasta el mediodía y sale con la resaca del los tardes. Está bárbaro, muy divertido y jocoso. Esto es un comic totalmente argento, que se disfruta a full si lo acompañás con un chori y un tinto, mientras escuchás 'Soy Cordobés' de fondo.

OTRA DE LA EAH

Desde la Escuela Argentina de Historieta, habitual semillero de talentos, llega un nuevo fanzine. Acto Fallido. A diferencia de Distracción (primer proyecto de alumnos de la EAH recientemente cancelado), esta revista de freudiano título se orienta claramente al humor. En las páginas corren trabajos de Mariano del Franco, Leandro Rodriguez, Diego Yeste, Fernando Herrera, Alejandro Pena, Ignacio Serchman, Pablo Berman y un par de principiantes: Walter Taborda y Quique Alcalena... ¿cómo? ¿Que no son principiantes, sino profesionales con una brillante carrera? Ya me parecía. En fin, la revista es un caos de risa! La espectaculares las opiniones de los famosos (Alejo Rico, Baby Etchecopar, Nicole Neumann y Carlos Menem), ilustrada, que sale cuesta un peso!

PHOENIX

Nombre Real: Rachel Summers. **Creadores: Chris Claremont y John Byrne.**
Primera Aparición: Uncanny X-Men n°141 (1981).

HISTORIA: Rachel es la hija de Scott Summers (Cyclops) y Jean Grey, en un futuro alternativo donde los mutantes fueron exterminados. Creció en relativa paz, hasta que comenzó una masacre que cobró la vida de sus padres, el Profesor X y sus amigos. Rachel es capturada por el tirano Ahab quien la esclavizó, la transformó en una rastreadora de mutantes y la obligó a cazar a sus hermanos. Un tiempo después logra escapar y se junta con una banda de mutantes rebeldes, de la mano de Franklin Richards, aquí un veinteañero con poderes. En una misión para detener a los Setinels, su equipo es masacrado y su amiga Katherine Pryde la manda al pasado con hipnosis, usando una palabra clave: Dark Phoenix.

Cuando llega al presente, a esta realidad, es perseguida por Selene, una poderosísima mutante maligna. Los X-Men la rescatan y se une a ellos. Cabe destacar que Rachel poseía poderes telepáticos y que mantuvo en secreto su identidad durante un tiempo. Esto fue hasta que descubrió que su madre había muerto luego de convertirse en Dark Phoenix. Operó con los X-Men durante un tiempo y se unió a la energía elemental del Phoenix, la misma que poseyera su madre. Con estos poderes se enfrentó al Beyonder, conoció a su padre (aunque no le dijo quién era), a su hermanastro Nathan (hijo de Cyclops y Madeline Pryor), y llegó a estar a punto de matar a Selene. Wolverine la detuvo y Rachel, furiosa, abandonó los X-Men. Con tan mala suerte que fue a parar a Mojoworld, como una esclava del tirano televisivo Mojo.

Tiempo después, luego de que los X-Men fueran aparentemente asesinados en Dallas, Rachel reaparece en Inglaterra, perseguida por los Warwolves. Junto a Kitty Pryde, Nightcrawler (exmiembros de los X-Men), el Captain Britain y Meggan, forman Excalibur, en homenaje a sus compañeros caídos. Establecidos en el faro del Captain Britain, son enviados por accidente a otra dimensión por un aparatito viviente llamado Widget, que viaja con ellos. Recorren varias realidades, hasta que llegan a su hogar, donde los espera Galactus. Este viene a llevarse a Rachel, argumentando que es una amenaza a la realidad. Logran un honroso empate y Galactus se retira.

Tiempo más tarde, un villano llamado Necrom se una a una fuerza anti-Phoenix, similar al avatar de Rachel, y combate con ella. En la batalla Rachel gana, pero queda en coma y la Fuerza Phoenix la lleva al espacio, vestida como la Phoenix original. Bajo el mando del Phoenix, el cuerpo de Rachel pelea contra Galactus y lo destroza. Pero este le revela algo terrible: el poder de Phoenix se nutre del mar de la vida por nacer. Cada vez que ella usa su poder, cientos de generaciones futuras pierden su oportunidad de nacer. Ante esta revelación, la energía del Phoenix abandona el cuerpo de Rachel y se va a recorrer el universo, no sin antes dejarle una importante fracción de su poder. Rachel reaparece ante sus amigos vistiendo el traje de Dark Phoenix. Ya sin la fuerza, que obstruía su memoria, comienza a recordar su pasado y el horror que vivió. Entonces decide volver al futuro para acabar con el tirano Ahab. Junto a Excalibur y un remodelado Widget, llegan al futuro y descubren que Widget se combinó con la mente de Katherine Pryde (del futuro alternativo) luego de que Ahab la capturara y torturara. Junto con otros héroes del futuro, acaban con el reinado del villano.

De vuelta al presente, descubren que el Captain Britain quedó atrapado en el tiempo. Luego de la boda de Scott Summers y Jean (quien había resucitado años atrás), Rachel se sacrifica y entra en el time-stream, para que el Captain Britain pueda volver. Pero algo sale mal y este vuelve, convertido en Britanic.

Rachel reaparece una vez más, ahora en un futuro devastado por Apocalypse. Allí cría a Nathan, su hermanito, a quien rescató de un virus tecnologico y trajo del pasado. Con el nombre de Mother Askani, Rachel encabeza una rebelión contra el tirano. Tiempo después, Cable (el mismo Nathan, ya crecido) lucha a su lado luego de decenas de viajes por el tiempo y la trae de regreso a esta realidad.

Actualmente, Rachel permanece de incógnito, investigando a grupos antimutantes en una universidad, atenta a cualquier amenaza para el futuro. **(Sebastián Ballesteros)**

EXTRA-DATA

Personaje emblemático de la era Claremont, Rachel fue en algún momento el personaje más poderoso del Universo Marvel. Tuvo dos miniseries (una propia, otra como co-protagonista de Kitty Pryde) y apareció en X-Men, Excalibur, Cable y otros títulos mutantes. Ojalá Claremont la incorpore a Extreme X-Men y la rescate de su inmerecido olvido.

PARA FESTEJAR LOS 60 AÑOS DE BATMAN, LOS CRANEOS DE LA DC NO TUVIERON MEJOR IDEA QUE DEDICAR TODO UN AÑO (1999) A LA SAGA MAS AMBICIOSA EN LA HISTORIA DEL PERSONAJE, AMBIENTADA EN UNA GOTHAM EN RUINAS Y DESHAUCIADA. PERO LA CIUDAD SE LEVANTO DE LOS ESCOMBROS Y LAS SERIES REGULARES DEL MURCIELAGO RESURGIERON TRAS MUCHOS AÑOS DE BERRETADA HASTA VOLVER A ESTAR ENTRE LO MAS INTERESANTE DEL MAINSTREAM YANKI. AHORA QUE PASO EL TEMBLOR, ES HORA DE VOLVER A GOTHAM Y REENCONTRARNOS CON

BATMAN

La Hora de la Reconstrucción

POR SEBASTIÁN BALLESTEROS, FEDERICO VELASCO Y LORENA BOGOS

FESTEJO ENTRE LAS RUINAS

La idea original de No Man's Land tal como la pensaron Denny O'Neil y sus asistentes fue celebrar el 60° aniversario de la creación de Batman y además, el decimo año de Bruce Wayne bajo la capucha. Obvio que las cuentas no dan del todo (ver Comiqueando n°35), pero se supone que todo esto pasa exactamente 10 años después de Year One.

No Man's Land cambia radicalmente la estructura de trabajo de la línea supervisada por O'Neil: se acaban los equipos creativos fijos por título (Dixon y Nolan en Detective, Moench y Jones en Batman, Grant y Buckingham en Shadow) y durante todo un año Legends of the Dark Knight se incorpora a la continuidad oficial. No Man's Land incluye sagas de diversa extensión que recorren indistintamente estos cuatro títulos, y cada una de estas sagas está a cargo de distintos equipos creativos. Esto le permite a O'Neil contar con la colaboración de autores que no podrían trabajar en estas series de modo regular y además, ir probando nombres con los que relanzar al personaje después de NML.

Entre los autores no habituales que pasaron de visita por los títulos de Batman, hay que destacar los trabajos de los guionistas Bob Gale (hoy en Daredevil), Greg Rucka (hoy en Detective), Larry Hama (que luego quedó fijo en Batman), Devin Grayson (hoy en Gotham Knights), Kelley Puckett (hoy en Batgirl), Ian Edgington, Bronwyn Carlton y un par más. Pero las mejores sagas, y en general las más importantes, quedaron en manos de Greg Rucka, sin duda, el gran hallazgo de NML.

En materia de dibujantes, fueron grossos los aportes de Alex Maleev, Phil Winslade, Dan Jurgens, D'Israeli, Frank Teran, Jason Pearson, Guy Davis, Greg Land y Rick Burchett. Pero también aparecieron en exceso nombres temibles, como los de Dale Eaglesham, Sergio Cariello, Mike Deodato y Paul Ryan, más un Jim Aparo casi siempre por debajo de lo que se esperaba de él.

De todos modos, No Man's Land fue un éxito (y está saliendo todo en trade paperbacks, por si no lo compraste en su momento). De los personajes que se presentan en la saga, ya hay dos que tienen serie regular propia (Batgirl y Harley Quinn). Y los amigos de Batman que ya tenían serie regular vieron sus ventas beneficiadas por la proliferación de crossovers. Como para no descuidar su quintita, O'Neil decidió que el título que más relación tendría con NML fuera Azrael y es aquí donde cobra relevancia el villano más importante de los que debutan en la saga, Nicholas Scratch. Supuesto responsable de que Gotham quedara aislada, Scratch aparece y desaparece intermitentemente, hasta que los guionistas se olvidan de él y Azrael lo despacha rapidito, en una pelea sin mayores consecuencias. ¿Qué quisieron hacer con el personaje? No quedó nada claro.

Lo que queda claro es que una saga de un año de duración, con 100 episodios repartidos entre más de 10 series y sin equipos creativos fijos es algo muy, pero muy difícil de coordinar. Será por eso que, una vez terminado el experimento, se volvió al sistema de autores fijos en cada una de las series, excepto Legends of the Dark Knight, que volvió a los equipos rotativos y las historias desvinculadas de la continuidad normal. Por suerte, a la hora de armar los equipos fijos, O'Neil le puso las fichas a gente que había hecho buena letra en NML (e incluso a Larry Hama) y el resultado es que hoy, las series del murciélago están mucho mejor que antes de 1999. O'Neil ya no está al frente de la bati-oficina, pero sus pollos están demostrando que su apuesta fue acertada. Si hace mucho que no venís por Gotham, animate, que se está poniendo buena. Y si querés saber qué pasó en NML, agarrate fuerte, tomá aire y dale para adelante. **(F.V.)**

1.El Camino hacia la Tierra de Nadie

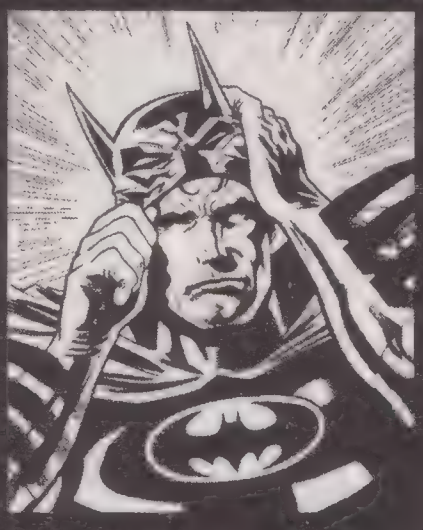
Recordemos un poco los últimos sucesos en Gotham City: en Contagion murió parte de la población, víctima de un terrible virus. En Cataclysm, un terremoto destruyó gran parte de la ciudad. Ahora, The Road to No Man's Land nos muestra una Gotham devastada, llena de pobreza y al borde del fin. En el Congreso de Washington, pocos miran con simpatía la idea de destinar millones de dólares para ayudar a la ciudad. Batman encarga a Azrael proteger al senador Sterbrook Halivan, el único que está a favor de reconstruir Gotham. El mediocre ángel de la venganza fracasa (predeciblemente), ya que el senador es asesinado por Nicholas Sratch. Este tal Scratch tiene una historia muy particular: era un nerd patético, hasta que un rayo caído del cielo le dio poderes, aumentó su intelecto y lo transformó en un experto en miles de áreas.

Todas las ilustraciones son de Comics

TODO NO MAN'S LAND

ROAD TO NO MAN'S LAND
Azrael n°47
Shadow of the Bat n°80
Shadow of the Bat n°81
Azrael n°48
Batman n°560
Detective Comics n°727
Batman n°561
Detective Comics n°728
Shadow of the Bat n°82
Batman n°562
Azrael n°49
Detective Comics n°729
• NO MAN'S LAND
Batman - No Man's Land n° 1
Shadow of the Bat n°83
Batman n°563
Detective Comics n°730
Azrael n°50
Azrael n°51
Azrael n°52
Legends of the Dark Knight n°116
Shadow of the Bat n°84
Batman n°564
Detective Comics n°731
Batman Chronicles n°16
LotDK n°117
Shadow of the Bat n°85
Batman n°565
Detective Comics n°732
Azrael n°53
LotDK n°118
Shadow of the Bat n°86
Batman n°566
Detective Comics n°733
Batman Chronicles n°17
Young Justice in No Man's Land
LotDK n°119
Shadow of the Bat n°86
Batman n°567
Detective Comics n°734
Azrael n°54
Azrael n°55
Robin n°67
LotDK n°120
Shadow of the Bat n°88
Batman n°568
Detective Comics n°735
JLA n°32
LotDK n°121
Nightwing n°35
Nightwing n°36
Nightwing n°37
Azrael n°56
Azrael n°57
Robin n°68
Robin n°69
Robin n°70
Shadow of the Bat n°89
Batman n°569
Detective Comics n°736
LotDK n°122
Shadow of the Bat n°90
Batman Chronicles n°18
Batman: Harley Quinn
Batman n°570
Detective Comics n°737
LotDK n°123
Shadow of the Bat n°91
Robin n°71
Robin n°72
Batman n°571

Así, llegó a la fama y consiguió todo lo que se propuso como, por ejemplo, ser una estrella de rock. Lo último que se le ocurrió fue matar a Halivan con sus propias manos y con un detalle extra: que miles de testigos crean que el asesino fue Azrael. Batman, al verlo asociado al crimen de Halivan, le ordena a Azrael no usar más su traje.



En Gotham, Jeremiah Arkham y unos pocos empleados intentan mantener al Arkham Asylum funcionando. Pero los medicamentos se acaban y cada vez son más los empleados que se van. Finalmente, los locos toman el control y quedan en libertad. Bruce Wayne se dirige a Washington, a hablar ante el Congreso, pero sabe que es una causa perdida. Robin y Nightwing se enfrentan a varios villanos menores, enviados por Scratch para acabar con lo poco que queda de Gotham. James Gordon busca conseguir trabajo fuera de la ciudad, para poder irse junto con su esposa, Sarah Essen. Pero en todas partes se le cagan de risa y decide quedarse en Gotham a defender la ley, junto con otros policías como Harvey Bullock y Renee Montoya. Montoya se encuentra a Two-Face, ahora ayudando a la gente, y le pide a Batman que deje a Dent en paz.

Mientras aumenta la desesperación de la gente, el Congreso toma una decisión fatal: aislar a Gotham del resto de EEUU. Toda la gente emigra, excepto los criminales y los indocumentados. Adentro quedan Gordon, Essen y gran parte de la policía, Oracle, Huntress y casi todos los villanos grossos. Robin y Nightwing quedan afuera: el murciélago no los quiere dentro de la ciudad. La Mansión Wayne colapsó sobre la cueva y Harold sale a vagar por la ciudad en busca de cosas para reparar. Bruce Wayne desaparece de la faz de la tierra. Comienza la noche más oscura en la ciudad del Caballero Oscuro.

2. ¿Y Dónde Está el Quiróptero?

Lejos de Gotham y tras fracasar en su intento por salvarla, Batman se dedica exclusivamente a su otra identidad: sale con prominentes señoritas y asiste a estúpidas reuniones de millonarios, mientras busca la forma de regresar a su querida ciudad. Dentro de esta, Huntress lucha sin éxito por imponer el orden, hasta que se le ocurre la brillante idea de enfundarse en el manto del murciélago, dando vida a una nueva Batgirl. Wayne alega irse a recorrer el mundo con una rubia a la que acaba de conocer y encarga a Lucius Fox solucionar algunos problemas en Washington: ya tiene una buena excusa que justifique su desaparición, y ahora sí decide reingresar a la devastada ciudad.

Pero Gotham está cerrada. Nadie puede entrar ni salir. Hay militares en la frontera y el puente que la une al resto de América está destruido. Dentro de la ciudad, la gente trata de sobrevivir como puede, aunque tenga que comer perros y gatos. El dinero no sirve, más que para quemarlo y obtener un poco de calor. Volvió el trueque y ahora linternas, comida y pilas valen más que relojes, celulares o joyas. El Penguin se convirtió en un próspero empresario del trueque, ya que puede entrar y sacar productos de Gotham por una ruta secreta. La ciudad está dividida en bandas, que marcan su territorio con pintadas en la calle. Uno de estos territorios todavía está en manos de la Policía de Gotham, encabezada por Gordon quien, a esta altura, está furioso con Batman por haberlos abandonado y no lo quiere ni oír nombrar. Decidido a recuperar las calles y con la ayuda de Pettit (el más facho y agresivo de sus hombres), Gordon arma una guerra entre las dos pandillas más importantes (los Lobos y los Demonz), para luego derrotar a los que quedan. La jugada de la cana es un éxito, pero empiezan los roces entre Gordon y Pettit.

3. Todos Contra Todos

Luego de meses de ausencia, reaparecen Batman y Alfred. Este último había pasado todo este tiempo de incógnito, recaudando información para su patrón. Ni bien llega, Batman conoce a Batgirl y le confía algunas misiones para probarla. Pero ahora, los criminales no le temen y el murciélago está dispuesto a remediarlo. Los villanos están escondidos, algunos formando bandas, otros esperando entre las sombras. Uno de ellos es Scarface, quien junto a sus secuaces domina a la gente, a cambio de protección y comida. Batman lo derrota, pero la gente no quiere libertad, sino alguien que los proteja. Aquí el Dark Knight se da cuenta de que casi todos los que quedan vivos son marginales, pobres o indefensos. Azrael, por su parte, regresa a Gotham con un nuevo uniforme, y siempre tras los pasos de Scratch.

En uno de los sectores neutrales de Gotham, el Padre Chris forma el Ark Project, un refugio donde albergar y ayudar a los necesitados. Uno de los que duermen en la iglesia es el Scarecrow, quien manipula al Padre para que negocie con el Penguin y acepte esconder un cargamento de armas en la iglesia. Pronto, la mafia de Black Mask, la gente del Penguin, Gordon y Batman se enfrentan en la puerta del lugar. Huntress/ Batgirl desenmascara el plan del Scarecrow y lo deja ir, derrotado. Batman empieza a armar una nueva cueva, esta vez en los sótanos del Arkham Asylum.

Mientras la cana continúa en guerra con las bandas, Batman decide enfrentar al Penguin y sus hombres frente a una multitud. Derrotado, el pajarraco pierde credibilidad y termina por negociar con Batman, quien lo deja en paz a cambio de que sea su informante. Casi al mismo tiempo, la banda de Black Mask intenta tomar la torre desde donde opera Oracle. Batgirl los detiene y Oracle queda -lógicamente- impactada al verla. Black Mask termina preso en Blackgate, cuyo cuidado le fuera confiado por Batman a dos ex-internos: Lock-Up y la KGBeast. Ellos manejan la prisión bajo la atenta mirada del bati-oreja, mientras no maten a nadie. Azrael, mientras tanto, vuelve a perder, esta vez contra el Joker. Pese a eso, salva algunas vidas y se dedica a custo-

diar la zona norte (jaqueada por el payaso), mientras forja una estrecha relación con la Dra. Leslie Thompkins, en cuya clínica colabora en su identidad de Jean Paul.

4. Que se Vengan los Chicos

La pregunta del millón es obvia: ¿Por qué ningún otro héroe del Universo DC acude en ayuda de Gotham? Los Young Justice (Robin, Impulse y Superboy) tratan de ayudar: impiden una invasión de hordas de Kobra que querían establecerse en la ciudad. La JLA intenta dar una mano, pero siempre resulta más importante detener amenazas externas que intervenir dentro de la ciudad. Superman entra decidido a ayudar y se propone reestablecer la energía eléctrica en una parte de Gotham. Pero se da cuenta de que quien posea la energía poseerá poder y todos los villanos quieren la planta. Frustrado por la imposibilidad de ayudar a la multitud que lo necesita, acepta que Gotham no es su territorio y se va.

Harto de tener que trabajar de buchón de Batman, el Penguin manipula a Two-Face para que salga a armar bardo por distintos lugares de Gotham. Gordon avanza sobre la zona del Penguin y este a su vez invade la de Batman, cuya única protección es Batgirl. Pero Two-Face caga al pajarraco y se queda con el territorio de Batman, en medio de una masacre de inocentes que Batgirl no logra frenar. Batman, prisionero de Echo (una telépata rusa a las órdenes de Two-Face) se libera para descubrir que Gordon se alió a Harvey Dent para proteger su territorio, sin saber en lo que se estaba metiendo: pronto el villano manda a Cain, un asesino a sueldo, a acabar con el veterano policía. Quien lo salva es una misteriosa chica muda, hija del mismísimo Cain, a quien Oracle le estaba enseñando a hablar. Batman se da cuenta de que esto es mucho para él solo y ahora sí, manda a llamar a todos.

Robin y Nightwing llegan por un túnel. Azrael ya estaba en la ciudad. Lo primero que hace Batman es visitar a Huntress para recriminarle las muertes que permitió vestida de Batgirl. Tras una discusión, ella se va. Luego envía a Nightwing a controlar Blackgate (no sea cosa que se retobe Lock-Up), a Azrael a acabar con Scratch y le entrega el traje de Batgirl a la hija de Cain, una excelente luchadora que se comunica mediante un idioma físico: el combate. Nightwing se infiltra en Blackgate, toma el control de la prisión y la deja en manos de algunos policías. Pero el GCPD se divide: Pettit se subleva a Gordon y ambos toman rumbos distintos, cada uno con sus hombres.

5. Tiempos Violentos

Desde su fuga del Asylum, Poison Ivy había permanecido en el Parque Gotham, lejos de todo. Lo que pocos sabían es que tenía a su cuidado a decenas de niños abandonados que la ayudaban a cultivar la tierra. Y si había cultivos, también había frutas, muy valiosas en estos tiempos. Clayface captura a Ivy y la obliga a cultivar frutas, para luego vendérselas al Penguin. Pero Batman lo vence y pacta con Ivy: ella permanece en el parque con los niños sin ser molestada a cambio de que provea frutas frescas para la ciudad. Mientras, Gordon decide poner fin a su alianza con Two-Face y este rapta a Montoya. Batman recupera una planta de electricidad en manos de Mr.Freeze. Batgirl recibe su prueba de fuego: proteger a una estación de servicio. Huntress se alía con Pettit. Azrael confronta a Nicholas Scratch frente a una multitud a la que el villano (quien tenía intereses económicos en la destrucción de Gotham) intentaba manipular. El absurdo ángel de la venganza lo derrota en un mano a mano. Y finalmente, comienza a aparecer comida con fecha de elaboración posterior al desastre: alguien (que no es el Penguin) está enviando víveres desde afuera.

Batman y Oracle envían a Catwoman (que estaba en Manhattan) a conseguir unos discos con información importante, propiedad de Bruce Wayne. La gata se enfrenta a una empresa de seguridad de meta-humanos (HardCase) y obtiene los discos. El Joker, hasta ahora oculto entre las sombras, se encuentra con una inesperada aliada: Harley Quinn. Pero intenta matarla, y Harley se hace amiga de Poison Ivy, quien le da una toxina que la hace más fuerte y poderosa.

Mientras tanto, un poderoso Bane se infiltra en la ciudad, aparentemente bajo las órdenes de alguien que todavía no se da a conocer. Nightwing se toma un descanso romántico en la torre de Oracle, pero son atacados por Pettit, tras lo cual Huntress rompe su alianza con el cana. Batman deja actuar a Bane, a la espera de que quien está detrás suyo se decida a aparecer. Killer Croc lidera a un grupo de hombres que captura a Robin, pero el Boy Wonder los vence y gana el control sobre el este de Gotham. Y el Penguin ayuda al detective HardBack para que un grupo de niños escape hacia Bludhaven por el túnel secreto que usaba para comunicarse con el exterior. Superman vuelve a Gotham, pero ahora en su identidad de Clark Kent y con la idea de asesorar a la gente en el cuidado de sus huertas.

La alianza entre Gordon y Two-Face deja secuelas: el demente exfiscal de distrito secuestra al comisionado y lo somete a un juicio en el que Dent actúa como testigo, defensor, fiscal, juez y jurado. Gordon es encontrado inocente y Two-Face se pone bajo su custodia. Tras este violento incidente, Batman decide reconciliarse con el comisionado y se quita su máscara frente a él, como muestra de confianza. Gordon se da vuelta sin mirar y le dice que no necesita saber quién es, pero que no lo vuelva a abandonar. La extraña mujer que contrató a Bane, por su parte, le compra a Catwoman una copia de los discos. La gata le entrega los discos al murciélago y la mujer rosquea con el Penguin la entrada de un gran stock de materiales de construcción. La mujer es Mercy, los materiales son para reconstruir Gotham y ahora sí, entra en escena Lex Luthor, quien desafía la Ley de Bloqueo del Congreso. Lex viene dispuesto a reconstruir la ciudad y tiene el apoyo de la gente y la prensa. La presión sobre el Congreso es tal, que se decide vetar la ley y devolver a Gotham al mapa de los EEUU.

Un grupo comando captura a Tim Drake y lo lleva ante su padre. Catwoman sale a robar por todos lados y, tras unas escaramuzas con Batgirl y Azrael, el Joker prepara su golpe final. Se acerca la Navidad, la ciudad está siendo reconstruida y todo es felicidad, hasta que los aliados de Batman y la cana de Gordon descubren que el Payaso del Crimen secuestró a un montón de niños que se encontraban en el territorio de Pettit, tras boletear a este y dejar en muy mal estado a Huntress. En busca de los niños, Batgirl y Azrael caen en una trampa del Yosapa, que deja al intrascendente ángel de la venganza totalmente quemado. Nightwing y los hombres de Gordon encuentran más trampas con falsos niños explosivos y los destruyen. El handy de Sarah se rompe y se dirige a la central a buscar otro. En ese momento, Batman obtiene la localización del Joker: está en la central de Policía. Todos convergen allí, donde el payaso se entrega, luego de asesinar a la esposa del comisionado, quien rompe en llanto en el hombro del murciélago. El día de Año Nuevo, Sarah Essen Gordon es sepultada con todos los honores por caer en cumplimiento del deber. Por último, Batman descubre que Luthor había fruchado unos papeles que le adjudicaban muchas tierras en Gotham y lo pone en evidencia para arruinar sus planes. En poco tiempo, la ciudad está reconstruida. No Man's Land llegó a su fin. **(S.B./ F.V.)**

Detective Comics n°738
Nightwing n°38
Nightwing n°39
Batman: No Man's Land
Secret Files and Origins
LotDK n°124
Shadow of the Bat n°92
Azrael n°58
Batman: No Man's Land: Ground Zero
Batman n°572
Detective Comics n°739
LotDK n°125
Catwoman n°72
Catwoman n°73
Catwoman n°74
Catwoman n°75
Azrael n°59
Shadow of the Bat n°93
Azrael n°60
Batman n°573
Detective Comics n°740
Catwoman n°76
Catwoman n°77
Robin n°73
LotDK n°126
Batman n°574
Detective Comics n°741
Azrael n°61
Shadow of the Bat n°94
Batman: Gotham City Secret Files and Origins

EL DIA DESPUES

Una vez terminada la mega-saga, Legends of the Dark Knight volvió a desprenderse de la continuidad habitual. Shadow of the Bat fue reemplazada por Gotham Knights, los crossovers dejaron de ser habituales en Robin, Nightwing, Catwoman y Azrael, y nuevos equipos creativos tomaron las riendas de Batman y Detective. No Man's Land sirvió de plataforma para una nueva renovación del mítico personaje y la idea general fue cambiar tanto el look como el estilo: nuevo diseño para las portadas, más énfasis en los juguetes tecnológicos del murciélago, y hasta un sutil cambio de traje (la insignia del pecho perdió el círculo amarillo de fondo). Además, a partir de ese momento, cada título se esfuerza por presentar un aspecto distinto del personaje. Veamos en qué anda cada uno.

BATMAN

Batman es el título que muestra al Caballero Oscuro como superhéroe en una Gotham City todavía en caos y con fuertes tensiones sociales. Los primeros números después de NML estuvieron a cargo de Larry Hama y Scott McDaniel. Los dibujos de McDaniel (ex-Nightwing) son un atractivo inmediato para los que prefieren historias de acción, gracia a la increíble plasticidad y energía que transmiten sus diseños. Sin embargo, los guiones de Larry Hama no acompañan. A sus historias, que empiezan en el nº 575, y llegan a los personajes les falta algo, fuerza, o definición, quizás. Los dos o tres villanos que propone son demasiado clásicos, y a la mitad de la historia ya se entiende para dónde va la cosa. Lo más destacable de su aporte es que en algunos momentos logra mostrar cuánto más cruel se ha vuelto Gotham después de la pesadilla.

La revista mejora mucho a partir del nº 583 con la incorporación de Ed Brubaker. La habilidad de este escritor, que tiene bastante experiencia en el género policial, acelera el ritmo y pone al guión al mismo nivel que el aspecto gráfico. A partir de aquí, Batman es vertiginosa, y se empieza a entender lo complicada que es la vida del Murciélago. Brubaker muestra cómo Batman juzga y redefine su papel mientras orquesta su vida como Bruce Wayne, sus actividades nocturnas, los problemas que le llueven desde fuera de la ciudad, el pasado de su familia, las relaciones con sus aliados y los chicos malos de siempre. Desde el mencionado nº 583 hay sólo un par de interrupciones en el equipo creativo: La primera tiene que ver con un suceso especial, el comienzo del crossover Officer Down (nº 587), a cargo de Greg Rucka y Rick Burchett (ver recuadro). La segunda interrupción es un arco que tiene por protagonista a "Matches" Malone, uno de los alias de Batman. Brian Vaughan (ex-Swamp Thing) se une a los artistas regulares durante los nºs 588 a 590 para brindar una historia bastante violenta que establece el pasado de "Matches" y enfrenta a Batman con el Ventriloquist, uno de los villanos más retorcidos de su galería.
Batman galopa hacia el nº600 y en el último publicado hasta hoy, (el 595) Brubaker y McDaniel cierran una historia en la que se mezclaron los padres de Bruce, un alien perdido cortesía de Our Worlds At War, Deadshot, el primer beso del niñito Bruce, el nuevo villano Zeiss, la mitad de la mafia de Gotham y hasta el Zorro. Les dije que esta era una revista complicada... **(L.B.)**

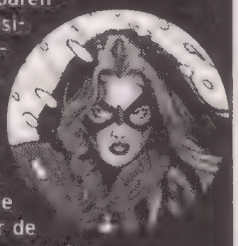
GOTHAM KNIGHTS

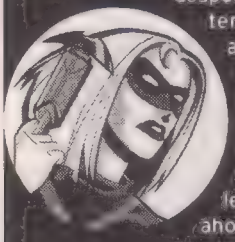
Durante No Man's Land (NML) llega a su fin Shadow of the Bat (SotB), el cuarto título de Batman. Como parte de la renovación, SotB es reemplazada por Gotham Knights, la serie encargada de mostrar el lado más... humano de Batman. Este es el título donde el Caballero Oscuro profundiza su relación con los seres que lo rodean: Nightwing, Robin, Alfred, Oracle, los demás miembros de la Liga, villanos como Hugo Strange, etc. Es el título ideal para su guionista, Devin Grayson, ya que tiene todos los elementos que le fascinan: personajes con una carga psicológica intensa, confundidos por sus propias emociones, y mucha gente de dónde elegir a la hora de complicar las cosas. Devin es una de las pocas personas que infunde una cierta cotidianeidad en los personajes: Alfred que reta a Nightwing por no usar una servilleta, Batman solo y aburrido en su mansión, leyendo un libro a desgano y hablando con los murciélagos de la cueva, gestos de ese tipo abundan. Los diálogos en especial son excelentes. Por otro lado, los villanos de Devin suelen ser gente muy perturbada, ya sea con alguna obsesión particular o acorralados por las circunstancias. Con sólo dos números sin su presencia (Jen Van Meter en el nº 12 y Greg Rucka en el 13, la séptima parte de Officer Down), Devin va logrando delinear a Batman como el centro de una familia completamente atípica que, sin embargo, se mantiene unida.
La parte gráfica del título se encuentra en estos momentos a cargo de Roger Robinson, quien balancea sin problemas los guiones. Robinson maneja los lápices en forma regular desde el nº 8, cuando reemplazó a Dale Eaglesham y Paul Ryan, que se alternaban cada dos meses. Ninguno de los artistas es malo, pero mi elección personal recae en Robinson. Mi única crítica a Gotham Knights es que DC no haya permitido la publicación de la historia de Mr. Zsazs que escribieron Grayson y Greg Rucka (porque, se dice, está contada desde el punto de vista del asesino en serie y llegó a ser demasiado fuerte).
Otra razón de peso para no perderse Gotham Knights es que desde el principio, este título vino con yapa: historias cortas de 8 páginas hechas por gente usualmente no asociada con Batman. Impresas en blanco y negro, con equipos creativos fabulosos, cada una de estas historias es una joya. Están pensadas como una especie de secuela a Batman: Black and White, la recordada miniserie del '96. Les doy algunos nombres para que vean de qué hablo: Warren Ellis y Jim Lee, Brian Azzarello y Eduardo Risso, Alan Grant y Enrique Breccia, Dave Gibbons, Harlan Ellison y Gene Ha, Paul Pope, John Byrne; Howard Chaykin y Jordi Bernet. ¿Qué más querés?
Para hacerla corta: ajedrez psicológico, relaciones familiares y un enfoque nuevo de Batman en cada número. Imperdible. **(L.B.)**

FAMILIA MUY NORMAL

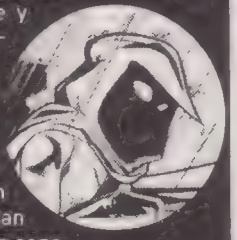
A pesar de que Batman prefiere trabajar solo, o así dice, es uno de los personajes con más sidekicks de la historia. El staff incondicional lo forman Nightwing, Robin, Oracle y Azrael. Black Canary, como miembro de Birds of Prey, más de una vez da una mano. Huntress ha aportado lo suyo, aunque su status actual no está muy claro, ya que fue expulsada de la Justice League primero y luego rechazada por el mismo Batman durante la miniserie Cry for Blood. Hasta Catwoman ayuda en algunas ocasiones. Durante No Man's Land (NML) se suma al equipo la nueva Batgirl, la hija de un asesino llamado Cain que decide jugar para el bando de los buenos.

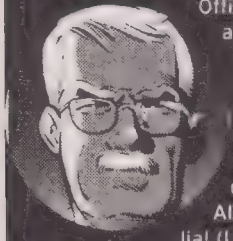
Después de NML, tenemos aparentemente una nueva adquisición: Sasha Bordeaux. Entrenada por el actual jefe de seguridad de la Casa Blanca, muy profesional y eficiente, Sasha es comisionada por Lucius Fox como guardaespaldas de Bruce Wayne. Frustrada por perder de vista al elusivo señor Wayne a cada rato, la chica pone tantas ganas que termina por descubrir el secreto de su empleador. Batman decide entonces darle una oportunidad, y actualmente, después de un entrenamiento intensivo, Sasha empieza a acompañarlo por las noches. Pueden encontrar a este personaje tanto en Detective Comics, donde hizo su debut, como en Batman. Y nos queda por sumar a Spoiler, antes amigovia de Robin y ahora compañera de Batman, quien le reveló a esta chica (hija de Cluemaster) la identidad de Tim Drake, para disgusto de su joven entrenado.





La familia se completa con el siempre presente y fiel Alfred, aunque recientemente decidió darle espacio a Bruce Wayne para que pueda madurar emocionalmente y se retiró de su servicio, presumiblemente para acompañar a Robin en el colegio Brentwood. Y por supuesto, con James Gordon quuien, agotado por la muerte de su esposa y su propia odisea (un par de balazos que lo mandan al hospital en la saga Officer Down), decide renunciar al cargo de comisionado y retirarse. En su lugar queda Michael Akins, un policía ejemplar que, sin embargo, no se siente del todo cómodo con la figura de Batman, lo cual complica aún más las cosas. Al final... lo primero es la familia! (L. B.)





En la repartida de aspectos a considerar, a Detective le tocó mostrar a Batman como protector y defensor de Gotham en historias tipo novela negra. Este es, al menos para mí, el título que mejor representa la idea de cambio original de DC. ¿Por qué?

Para empezar, el guionista Greg Rucka tiene muy claro esto del misterio. Si las historias que presenta Batman son un acto de malabarismo con destreza impresionante, los guiones de Rucka están a medio camino entre un rompecabezas y un juego de TEG. Batman es meticuloso y controlado, tiene más confianza en sí mismo y en sus métodos, y el resto de Gotham se desenvuelve a su alrededor en forma muy natural. Los personajes y escenarios que presenta Rucka están muy bien definidos, ya sean los viejos conocidos como Renee Montoya y Mad Hatter, o sus propias creaciones, como Whisper A'Daire y Sasha Bordeaux.

Desde el nº 742, Shawn Martinbrough (ex-Creeper) acompaña a Rucka en sus historias. Los dibujos de este artista son perfectos para el estilo del escritor y lucen una solidez propia (sin necesidad de color o efectos) que contribuye mucho a crear esa atmósfera de misterio que nombro a cada rato. Y lo que completa esta atmósfera (y otro gran atractivo de este título), es el manejo del color. Todos los números de Detective desde NML para acá se publican en dos colores, a lo sumo. En el 742, por ejemplo, toda la revista tiene escalas de azul y naranja, y este esquema nos da la sensación de movernos abruptamente entre la luz y las sombras. En la historia, Jim Gordon vuelve al trabajo después del luto por su esposa, y se plantea si todavía vale la pena seguir. El nº 743, en cambio, está impreso en rojo y negro, y transmite una especie de brutalidad contenida; es el número presentación de Whisper A'Daire, una acólita de Ra's al Ghul que manipula a las distintas mafias de Gotham y las empuja unas contra otras.

Otra innovación de Detective es el formato: a partir de NML pasa a tener 8 páginas más que se suman a las tradicionales 22. En un principio, esas páginas se aprovecharon para la historia principal, pero más tarde dieron lugar a un serial paralelo que no tenía que ver con Batman. En el nº 746 debuta The Jacobian, con guión de Jordan B. Gorfinkel y dibujos de Jeff Johnson y Dan Panosian. Esta historia (que termina en el nº 757) no me pareció demasiado relevante: El personaje principal es un detective privado contratado por una mujer exótica para encontrar a su marido. La cosa arranca bien, tiene un par de momentos a lo Indiana Jones con ninjas del desierto y ciudades sumergidas, magia y cositas varias, pero se terminó estirando demasiado.

Pero la Detective nº 759 trae la cereza de la torta: Slam Bradley: Trial of the Catwoman. Esta historia, también con un detective privado como protagonista, es el puente entre la serie regular de Catwoman, que cerró en el nº 94 no hace mucho, y su relanzamiento, cuyo nº 1 estará en las calles cuando lean esto. El guión de Ed Brubaker no tiene desperdicio y el arte a cargo de Darwyn Cooke es impecable. Una vez más, Wildstorm se juega con los colores: la atmósfera de esta historia tiene tonos de marrón, algún amarillo oscuro o un rojo apagado. La única vez que se ven colores brillantes es cuando Slam Bradley sueña con Selina... Si esto es lo que se viene, a Catwoman la va a favorecer muchísimo el cambio.

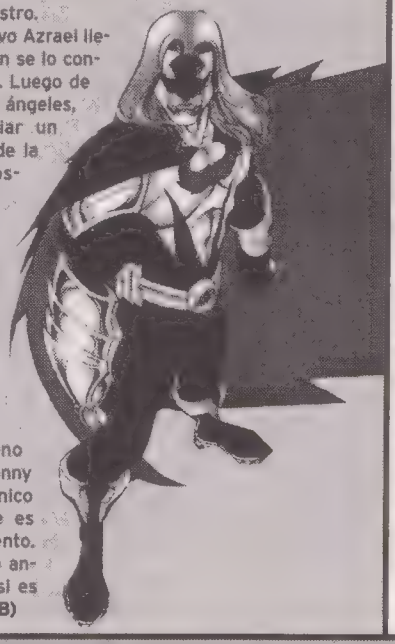
En definitiva, Detective me parece de lo mejorcito que puede ofrecer en este momento el mainstream norteamericano. **(L.B.)**

AZRAEL

Desde su número uno, Azrael tiene un gran problema: Denny O'Neil. El veterano guionista, que alguna vez supo dar cátedra en Question, e incluso en historias del propio Batman, quiere escribir grandes historias con conflictos humanos y personajes interesantes, pero no le sale. Jean Paul Valley (Azrael) fue entrenado desde su niñez, con hipnosis, para convertirse en un ángel de la venganza, como lo fue su padre y gran parte de su ascendencia. Y eso es todo. Jean Paul no tiene personalidad, no tiene buenos personajes secundarios, y como si fuera poco, ahora es el chico de los mandados de Batman.

Luego de No Man's Land, donde se prendió fuego, el aberrante angel de la venganza anda con pelo corto y sin ningún motivo para continuar al frente de una revista. El dibujante era Roger Robinson, aunque (como es bueno) pocos números después se lo roban para Gotham Knights y entra Sergio Cariello (Deathstroke), que zafa.

Tras NML, Azrael y Huntress (recién salidos del hospital), se enfrentan al culto de los Quakists. Luego, el aburrido ángel de la venganza quiere limpiar su nombre del asesinato del senador Halivan y vuelve Nicholas Scratch. Por otro lado, vuelve Lilhi, otro mediocre personaje de esta serie (y van....) junto a un nuevo Azrael. No conforme con habernos deslumbrado con este concepto apasionante, O'Neil nos cuenta que la verdadera madre de Azrael está viva. Y el subnormal no tiene mejor idea que ir a buscarla al desierto. De todas formas, la vieja es boleta y Azrael debe luchar por su vida en el desierto, casi tan largo e insoportable como esta saga. Poco después, Leslie Thompkins lo manda al desierto (otra vez?!) a buscar a su hermano, atrapado en un culto siniestro.



Mientras tanto, el nuevo Azrael llega a Gotham y Batman se lo confunde con Jean Paul... Luego de la lucha entre los dos ángeles, Azrael decide cambiar un poco y ser un ángel de la misericordia, demostrándonos otra vez que tiene menos personalidad que un ficus. Luego, Jean Paul termina en un pueblo, donde debe enfrentarse a un grupo de brutales asesinos y a un nuevo enemigo: Mr. Primm.

Conclusión: Azrael no tiene razón de ser, Denny O'Neil está senil y el único sentido de esta serie es dejar al viejito contento. Poden ya este a título antes de que empeore, si es que eso es posible. **(S.B)**

CATWOMAN

Despues de No Man`s Land, esta serie sufre un cambio "creativo". Sale Ostrander y entra Bronwyn Carlton, por esa teoría pelotuda de que las series con protagonistas femeninas deben ser escritas por minas. Y cuando creíamos que nada podía ser peor que el "arte" de Jim Balent, entra Staz Jhonson para demostrarnos lo contrario.

La joda comienza con todo cuando Catwoman es acusada de asesinato y encerrada en una cárcel de mujeres, pero sin Edda Bustamante ni Camila Perissé. La saga es muy poco interesante, salvo por la parte en que es encerrada y una voz en las sombras le revela verdades de su pasado que no quiere escuchar. Cuando escapa de la cárcel, se une a Harley Quinn y se enfrentan a James Gordon: acá la serie da un "giro fundamental" al transformar a la gatita en una Bad Girl, más cerca del crimen que del bien. Y como dije, nada mejor que una guionista para dejar bien paradas a las heroínas (y a los miembros de los lectores). Mientras tanto, con Gordon pisándole los talones, Catwoman se enfrenta con Banner (no Hulk, el otro) que la acusa de la muerte de un vendedor de fruta que murió en el medio de un sangriento tiroteo donde anduvo rondando la gata.

Cuando creemos que esto ya no puede empeorar y estamos alegres porque en pocos meses cierra la hedionda revista, entra en escena el guionista John Francis Moore, que trae una idea renovadora y jamás utilizada, el sosías. Si señor; lo hizo Calabró, Carlitos Balá y ahora dos Catwomans dos y ya nada volverá a ser igual. Ni peor.

La verdad, que si te la aguantaste hasta esta altura, tenés serios problemas cerebrales y ya se acerca el tan esperado final, donde la gatita desaparece y nadie sabe dónde está o por lo menos así será, hasta su regreso de la mano de Ed Brubaker, que creemos va a ser bueno. De todas maneras, no es muy difícil superar lo anterior. **(F. V.)**

NIGHTWING

En enfoque de Nightwing no sufrió cambios específicos a partir de No Man's Land (NML). Chuck Dixon continuó a cargo de los guiones y, si bien sus historias no son espectaculares o tremendamente llamativas, están bien estructuradas y se leen con gusto. De la mano de Dixon, Dick Grayson salió de Gotham con el objetivo de construir su propio lugar, y de a poco lo va logrando. Ya tiene su base de operaciones y su galería de villanos propios, empezó una relación con Barbara Gordon y no hace mucho se recibió de policía. De los personajes de Dixon, mi favorito es Dudley Soames, un corrupto exmiembro de la fuerza pública que, después de una cirugía experimental sobre su cuello partido, queda con la cabeza mirando hacia atrás (¿eh?) toma el nombre de Torque y se dedica a complicarle la vida a Nightwing.

En contraste con la asistencia casi perfecta de Dixon, los dibujantes de Nightwing cambia a cada rato. Después de NML, Scott McDaniel pasó a Batman y fue reemplazado por Greg Land en el nº 40. Enseguida comienza a aparecer un segundo dibujante, Patrick Zircher, que asiste o reemplaza a Land en los números siguientes y el desfile de invitados continúa con Kieron Dwyer, Rick Burchett, Rick Leonardi y nombres menos conocidos, como Mike Lilly y Trevor McCarthy. Mi favorito es Land (sobre todo si lo entinta Drew Geraci), pero los chicos nuevos están dando algunas sorpresas.

No creo que Nightwing sea la clase de título que te hace salir corriendo a la comiquería mes a mes, pero sí es de la clase que no te defrauda: da lo que promete. **(L.B.)**

ROBIN

Repasemos un poco. Robin (Tim Drake) opera en Gotham, a espaldas de su padre. Su novia es Spoiler, la hija del (ahora difunto) Cluemaster. Ella no conoce la identidad secreta del Boy Wonder. Luego de No Man's Land, Robin sufrió dos cambios destacables: se fue el espantoso Staz Johnson y entró el correcto Pete Woods. Como siempre, el guión esta a cargo de Chuck (escribo a media máquina) Dixon.

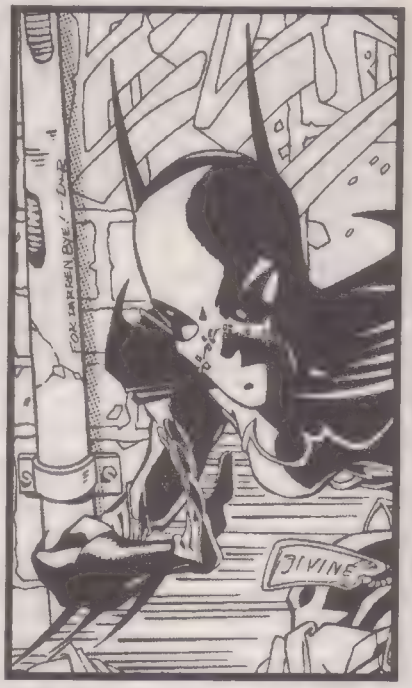
El otro cambio, más importante aún, es que el padre de Tim lo envía a la Brentwood Academy, una escuela privada donde está pupilo. Tim se instala y conoce a su compañero de cuarto, Alí Ben Khadir (un líder religioso de un país llamado Dhabar), y enseguida Alfred es enviado por Batman para asistir al muchacho. Mientras trata de infiltrarse en una banda de skaters, Tim tiene sus primeros problemas con el decano Nederlander y se da cuenta de que es muy difícil estudiar allí y seguir jugando al héroe. Aparece luego la familia de los Man-Bats, escondida en la torre de la escuela. Y mientras Tim se entera de que su padre va a casarse con su novia Dana, con la ayuda de Green Arrow salva a Alí de un monstruo enviado a, aparentemente, asesinarlo.

La vida de Robin se sigue complicando gracias a un nuevo compañero de habitación, Wesley, y una pelea con Spoiler. Además, otro compañero, Danny Temple, parece sospechoso. Luego de una muy buena historia, donde el Joker cuenta la vida de los Robins, y se da cuenta de que hay más de uno (y más de un Batman, según su teoría), viene la papa fina: Batman le revela a Spoiler la identidad secreta de Robin. Tim se calienta y discute con el murciélago. Decide tomarse unos días de vacaciones, pero Kobra secuestra a Danny y Tim tiene que seguirlo hasta el Himalaya. Allí descubre que Danny es el elegido para ser el nuevo Kobra. Ya de vuelta en la escuela, el Boy Wonder descubre que su compañero Wesley es alcohólico y Spoiler se encuentra a su padre, instalado en su casa y formando una banda con el Riddler.

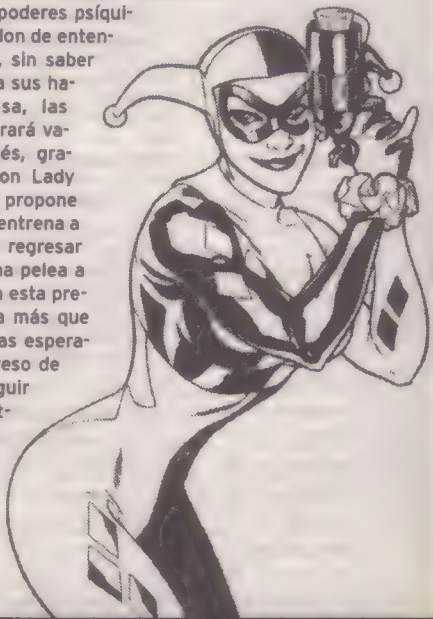
Poco queda de aquellos brillantes números del comienzo de esta serie. Dixon escribe por kilo, y el arte de Woods arranca bárbaro, pero decae número a número. Hay pocas esperanzas para el Boy Wonder. Donde falló el Cataclismo, Contagion y No Man's Land, puede arrasar la mediocridad. Un minuto de silencio... para Robin que está muerto... **(S.B.)**

BATGIRL + HARLEY QUINN

Toda buena mega-saga suele servir de punto de partida para algunos spin-offs y No Man´s Land no es la excepcion. Tanto Batgirl como Harley debutaron en dicha saga y aunque la segunda tardó casi un año en conseguir revista propia, finalmente la obtuvo de la mano de Karl Kesel y Terry Dodson. Cuando Harley decide distanciarse del Joker, comienza a buscar otros villanos con los que aliarse hasta darse cuenta de que la mejor opción es trabajar por su cuenta: así se consigue a sus propios matones y se transforma en una amenaza más para los habitantes de Gotham City. Trata de secuestrar a Bruce Wayne, se enfrenta con Big Barda, Riddler, Killer Croc, la Batifilia y una Batgirl demasiado parecida a la original, hasta que descubrimos que todo se trata de una charada de Poison Ivy. Al tratarse de un personaje que nació en el dibujo animado y luego llegó al comic, los autores intentan mantenerlo lo más fiel posible a la versión original y la serie consta en su mayoría de números unitarios que se quedan en la anécdota, sin lograr una verdadero avance del personaje, aunque hay una o dos saguitas de algunos números, como la de Batgirl, que son un poco más interesantes.

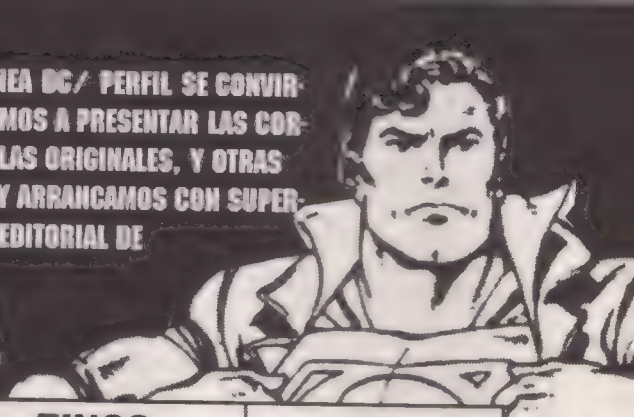


Ahora sí, vamos a lo que realmente importa: Batgirl, una serie que arrancó con argumentos de Scott Peterson y Kelley Puckett, para que luego sólo quedara el segundo, mientras de la faz gráfica se encarga Damion Scott. La historia de Cassandra ya la conocemos por NML: es la hija de Cain, que fue entrenada para utilizar la parte del cerebro destinada al lenguaje, al combate, transformándose en la máquina asesina definitiva. Pero la serie se vuelve realmente interesante cuando Batgirl conoce a Jeffers, un tipo con poderes psíquicos que le otorga el don de entender el idioma inglés, sin saber que con esto anulaba sus habilidades de defensa, las cuales recién recuperará varios números después, gracias a un arreglo con Lady Shiva. La asesina le propone un pacto letal: ella reentrena a Batgirl, a cambio de regresar en un año y tener una pelea a muerte. Creo que con esta premisa, la serie resulta más que interesante y mientras esperamos ansiosos el regreso de Shiva, podemos seguir redescubriendo Gotham a través de los ojos de esta chica, y ya que estamos, la conocemos nosotros a ella. **(F.V.)**



A PEDIDO DE USTEDES, NUESTRO HOMENAJE A LA LINEA DC/ PERFIL SE CONVIRTIO EN UNA SECCION FIJA EN LA REVISTA, DONDE VAMOS A PRESENTAR LAS CORRELATIVIDADES ENTRE LAS EDICIONES ARGENTINAS, LAS ORIGINALES, Y OTRAS EDICIONES EN CASTELLANO QUE ANDAN POR AHI. HOY ARRANCAMOS CON SUPERMAN, PERO PRONTO REPASAREMOS TODO EL FONDO EDITORIAL DE

DC/PERFIL



PERFIL	DC	ZINCO	VID
Superman nº 01	The Man of Steel nº 01 USA	Superman Vol II nº 01	Superman nº 01
Superman nº 02	The Man of Steel nº 02 USA	Superman Vol II nº 02	Superman nº 02
Superman nº 03	The Man of Steel nº 03 USA	Superman Vol II nº 02 y nº 03	Superman nº 03
Superman nº 04	The Man of Steel nº 04 USA	Superman Vol II nº 03 y nº 04	Superman nº 04
Superman nº 05	The Man of Steel nº 05 USA	Superman Vol II nº 04	Superman nº 05
Superman nº 06	The Man of Steel nº 06 USA	Superman Vol II nº 05	Superman nº 06
Superman nº 07	Superman Vol II nº 44 USA	Superman Vol II nº 100	Superman nº 161
Superman nº 08	Adventures of Superman nº 467 USA	Superman Vol II nº 101	Superman nº 162
Superman nº 09	Action Comics nº 654 USA	Superman Vol II nº 102	Superman nº 163
Superman nº 10	Action Comics nº 656 USA	Superman Vol II nº 106	Superman nº 171
Superman nº 11	Superman Vol II nº 47 USA	Superman Vol II nº 108	Superman nº 172
Superman nº 12	Adventures of Superman nº 470 USA	Superman Vol II nº 109	Superman nº 173
Superman nº 13	Superman Vol II nº 01 USA	Superman Vol II nº 06	Superman nº 07
Superman nº 14	Superman Vol II nº 02 USA	Superman Vol II nº 07 y nº 08	Superman nº 11
Superman nº 15	Adventures of Superman nº 424 USA	Superman Vol II nº 08	Superman nº 09
Superman nº 16	Adventures of Superman nº 425 USA	Superman Vol II nº 09	Superman nº 10
Superman nº 17	Superman Vol II nº 03 USA	Superman Vol II nº 10 y nº 11	Superman nº 13
Superman nº 18	Adventures of Superman nº 426 USA	Superman Vol II nº 11	Superman nº 14
Superman nº 19	Action Comics nº 586 USA	Superman Vol II nº 12	Superman nº 15
Superman nº 20	Superman Vol II nº 04 USA	Superman Vol II nº 13	Superman nº 16
Superman nº 21	Superman Vol II nº 05 USA	Superman Vol II nº 15	Superman nº 19
Superman nº 22	Superman Vol II nº 06 USA	Superman Vol II nº 16	Superman nº 20
Superman nº 23	Adventures of Superman nº 427 USA	Superman Vol II nº 13 y nº 14	Superman nº 17
Superman nº 24	Adventures of Superman nº 428 USA	Superman Vol II nº 14 y nº 15	Superman nº 21
Superman nº 25	Adventures of Superman nº 429 USA	Superman Vol II nº 16, nº 17 y nº 18	Superman nº 22
Superman nº 26	Superman Vol II nº 07 USA	Superman Vol II nº 18	Superman nº 23
Superman nº 27	Adventures of Superman nº 430 USA	Superman Vol II nº 19, nº 20 y nº 21	Superman nº 24
Superman nº 28	Superman Vol II nº 09 USA	Superman Vol II nº 23	Superman nº 37
Superman nº 29	Superman Vol II nº 10 USA	Superman Vol II nº 24	Superman nº 41
Superman nº 30	Superman Vol II nº 11 USA	Superman Vol II nº 28	Superman nº 46
Superman nº 31	Action Comics Annual nº 01 USA	Superman Especial nº 02	Superman nº 31
Superman nº 32	Action Comics Annual nº 01 USA	Superman Especial nº 02	Superman nº 32
Superman nº 33	Adventures of Superman nº 432 USA	Superman Vol II nº 25, nº 26 y nº 27	Superman nº 49
Superman nº 34	Adventures of Superman nº 433 USA	Superman Vol II nº 28, nº 29 y nº 30	Superman nº 50
Superman nº 35	Adventures of Superman nº 434 USA	Superman Vol II nº 31, nº 32 y nº 33	Superman nº 51
Superman nº 36	Superman Vol II nº 12 USA	Superman Vol II nº 31	Superman nº 65
Superman nº 37	Adventures of Superman nº 435 USA	Superman Vol II nº 34, nº 35 y nº 36	Superman nº 67
Superman nº 38	Superman Vol II nº 13 USA	Superman Vol II nº 34	
Superman nº 39	Adventures of Superman nº 436 USA	Superman Vol II nº 35	
Superman nº 40	Superman Vol II nº 14 USA	Especial MILLENNIUM nº 07	
Superman nº 41	Superman Vol II nº 15 USA	Superman Vol II nº 33	Superman nº 76
Superman nº 42	Adventures of Superman nº 438 USA	Superman Vol II nº 38 y nº 39	Superman nº 77
Superman nº 43	Adventures of Superman nº 439 USA	Superman Vol II n 41	Superman n 80
Superman nº 44	Action Comics nº 600 USA (2ª parte)		Superman n 55
Superman nº 45	Superman Vol II nº 18 USA	Superman Vol II nº 45	Superman nº 86
Superman nº 46	Superman Vol II nº 19 USA	Superman Vol II nº 46 y nº 47	Superman nº 90
Superman nº 47	Adventures of Superman nº 442 USA	Superman Vol II nº 47	Superman nº 91
Superman nº 48	Superman Vol II nº 16 USA	Superman Vol II nº 40	Superman nº 79
Superman nº 49	Adventures of Superman nº 441 USA	Superman Vol II nº 45 y nº 46	Superman nº 87

REPORTAJES

por Andrés Accorsi

SURGIDOS DE LA INTERESANTISIMA PRIMAVERA DEL UNDER QUE SE VIVIO EN ARGENTINA ENTRE EL '97 Y EL '99, ESTE GRUPO DE AUTORES ENCONTRO UN LUGAR EN EL DURO CAMPO DE LA AUTOEDICION A FUERZA DE UNA HISTORIETA ADULTA Y APARTADA DE LOS GENEROS HABITUALES. LO QUE SIGUE ES UNA CHARLA EN LA QUE ANGEL MOSQUITO (MORON SUBURBIO), CRISTIAN MALLEA (ROAD COMIC), JOK (PERFECTO, ECOS Y TINIEBLAS), GERVASIO (EL DESTINO INVISIBLE) Y DIEGO AGRIMBAU (VARIOS PROYECTOS), CINCO DE LOS NOMBRES MAS REPRESENTATIVOS DE ESTE PUJANTE SELLO EDITORIAL, TE CUENTAN TODO LO QUE HAY QUE SABER SOBRE

AA: Por estos días se están cumpliendo dos años de la puesta en marcha de La Productora, no?
DA: En realidad arrancamos antes, programando La Productora. La veníamos craneando de antes. Marzo del '99, por ahí.
AA: O sea que había una historia previa antes de que el sello se diera a conocer.
CM: Sí. Nos conocimos en el AHI, y a través de la Asociación, si bien cada uno laburaba en lo suyo, laburamos mucho juntos para la Asociación y teníamos muchas ideas en común.

© Gervasio

AA: Originalmente, La Productora eran como quince, o dieciseis... ¿Se nuclearon por afinidad, por proyectos en común, por admiración mutua...?
CM: Yo creo que porque pensábamos igual en muchos aspectos: editorial, político, creativo...
DA: Una de las discusiones más típicas en el AHI era acerca de si había que uniformar las revistas, los precios y los formatos y empezar a trabajar de una manera más grupal, o si había que continuar cada uno con su método. Yo recién había ingresado al AHI, con Arkanov, y la primera vez que hablé con Cristian y con Mosquito, me di cuenta de que lo que yo tenía pensado para hacer por mi lado, era lo mismo que querían hacer ellos. Idéntico: armar una editorial independiente, así, así... fue hablarlo un día y estar de acuerdo inmediatamente. Y a partir de ahí comenzamos a pensar cómo hacer una editorial. Por ahí no se llamaba La Productora, no teníamos idea de nada... excepto que teníamos que empezar a preparar el material que después se iba a publicar.
AA: ¿Qué reacción encontraron en la gente con ideas afines a la que convocaron para integrarse al grupo?
CM: No, no se lo propusimos a nadie. Eran un montón de ideas que teníamos para la Asociación, y no las podíamos realizar en ese contexto, pero sí entre cierto grupo de gente. Me parece que ese fue el gran fracaso del AHI: creer que podíamos tener condiciones similares para todos. Pero este país es así... es imposible ponerse de acuerdo entre semejante cantidad de personas. Pero sí estábamos de acuerdo entre los que estábamos al frente del AHI en ese momento. Nos reuníamos para trabajar, o para viajar al interior , descubrimos que teníamos las mismas ideas que varios chicos del interior, aunque se hacía más difícil cohesionarnos por la distancia y por un montón de cosas. Entonces, los que estábamos acá trabajando permanentemente, que éramos esas 12 revistas que se disolvieron para formar La Productora, nos nucleamos espontáneamente. No fue que un día empezamos a llamar gente "Che, ¿tenés ganas de...?". No. Un día, nos dimos cuenta de que estábamos haciendo lo mismo que hacemos ahora.
AA: Uno de los rasgos más típicos de las revistas de La Productora es el de presentar números unitarios con historias completas. Supongo que eso es fruto de un debate entre ustedes, no?
CM: Sí, estuvimos un año entero viendo de qué forma íbamos a salir. Una opción era la antología, pero la descartamos de plano, porque nos parecía que no funcionaba, o que se había cumplido un ciclo de revistas de antología muy grossas, en todas las editoriales argentinas. Y sobre todo, porque nos parecía un peligro el tema de la periodicidad. No podíamos prometer periodicidad cuando sabíamos que no la íbamos a tener, y cada vez la tenemos menos. Era obvio que no podíamos hacer seriales. Entonces lo ideal era crear unidades autoconclusivas y salir a pelear con eso.
DA: También se mezcló una cosa y es que las historias que se habían pensado para hacer eran historias largas. Desde el vamos, el formato de historias largas, cerradas, editadas todas de un saque, también parte de una necesidad expresiva. Eran las historias que queríamos contar, no queríamos contar historias cortitas, o capitulares, o que se fueran serializando en una antología, sino poder editarlas todas juntas. Tomá: la compraste, la leíste y no te hace falta nada más. En todo caso, lo que hay es un criterio de colección entre todos los unitarios, y está bueno que la gente los vaya coleccionando.
AA: Otro rasgo es el formato, un toque más chico que el comicbook. ¿Cómo llegaron a esa presentación?

© Dante Ginevra

AM: Por economía, por el tamaño de sábana de la imprenta. Discutimos un montón si era mejor el formato comic-book, o el 17x24, o el A5. Yo era uno de los que se resistían al A5, porque decía "No, va a quedar muy chico", pero ya para esa época empezaba a salir 4 Segundos en un formato parecido y... finalmente nos convencimos, porque la imprenta trabajaba con un formato proporcional a ese y bueno, quedaba bien. Era una buena ecuación económica.

CM: Creo que, como todos, llegamos al formato por la economía. Si pudiéramos hacer álbumes estilo francés, obviamente los haríamos.

AA: De la primera tanda de lanzamientos de La Productora, llamaba la atención que hubiera dos títulos de Mosquito. Eran como 15 tipos y había uno que tenía dos revistas y 13 que no tenían ninguna! ¿Cómo llegaron a eso?

CM: Y, porque hay gente que es más prolífica que otra. Jok, Mosquito, Dante (Ginevra), son tipos que producen todo el tiempo con más facilidad que otros. Otros somos más lentos.

AM: Había una cuestión que era que había que sacar cuatro revistas de una, por cuestiones económicas, de imprenta. Y yo tenía algo preparado y un par de cosas se retrasaron, así que dijimos "Vamos a sacar lo que esté listo en este momento". Otros proyectos quedaron más rezagados por distintos motivos, algunos nunca salieron, otros se replantearon...

CM: Otros fracasaron. Hubo proyectos enteros que, cuando los analizamos, dijimos "No funciona". Lo primero que presentó Dante, ¿te acordás? Un día viene Dante con un montón de páginas y... la idea estaba buena, pero nos pareció que no iba andar...

JOK: Perfecto mismo, como estaba de entrada, no iba. Hubo que reescribirlo varias veces, cambiarle el enfoque... Fue un laburo entre todos. Fue interesante.

AA: ¿Quedó gente en el camino de los que arrancaron en el '99?

DA: Sí, hubo gente que se aproximó, pero que nunca llegó a formar parte. Eran como satélites, pero figuran en los créditos como miembros. Pero ya cuando se editaron las primeras revistas, era bastante claro quién estaba adentro y quién no. Y eso no cambió tanto desde ese momento hasta hoy. Hay uno que otro que está medio perdido, pero que vuelve de vez en cuando. Del número grande inicial, quedaron muchos menos al toque. A penas empezó el trabajo en serio, se despejó el panorama. Cuando hubo que laburar de verdad, se depuró enseguida.

CM: Pero era lógico, porque una de las ideas básicas de La Productora era trabajar con gente

© Mattea/Agón

que no tuviera las mismas ideas. Gente que por ahí pensara muy distinto a uno, pero que daba para probar. Por ejemplo, pasó gente con la que yo tenía serias diferencias, pero que se acercó, quería colaborar, quiso aportar cosas y nos abrimos, y ahí estuvo, hasta que a la hora de laburar se fue, y bueno. La clave es tratar de sumar y eso se nota. Nosotros, entre nosotros, en las reuniones nos matamos, porque tenemos ideas muy diferentes. Sin embargo, hay dos o tres claves que sí sostenemos y consensuamos sobre eso. Ese es nuestro eje. Después, hay cosas que para decidirlas hemos pasado por discusiones interminables. Pero siempre focalizados en que el objetivo es seguir juntos, en que el laburo cooperativo nos puede llevar a un puerto más interesante.

AA: Después de la primera tanda de lanzamientos, lo siguiente fue Perfecto. ¿Cómo le dieron forma a eso? Porque tanto Dante como Jok venían de cosas que nada que ver...

JOK: Y... Dante es así. Dante puede hacer lo que quiera. Perfecto fue un poco el fruto de las reuniones creativas que se hacen en La Productora, los talleres. Perfecto nació así: me llama Dante para hacer algo juntos y me dice "¿Vos tenés algún guión?". Y yo le dije "No. Vamos a hacer así: escribime una lista de cosas que tengas ganas de dibujar, yo me fijo qué ideas me sugiere esa lista inconexa, a ver qué sale". Y al día siguiente me trajo la lista manuscrita, de elementos que no tenían nada que ver entre sí, y que más o menos cuajaban en un viejo plot que yo tenía. Ahí logré meter varios de los conceptos que Dante tenía ganas de dibujar: una piedra, un dirigible, un cura, un científico, arrugas... así era la lista. Yo escribí una historia y la llevé al taller y no iba. "Esto así no va". No van ni la cantidad de páginas que tiene, ni el enfoque, ni se entendía. Y le fuimos dando otra forma, en dos o tres veces en el taller, con reescrituras grossas. Incluso cuando Dante ya había hecho el plantado hubo que cambiar varias cosas. Hubo mucho ida y vuelta sobre todo en el guión. La parte del dibujo creo que salió más rápido.

AA: Y después de Perfecto, otra de Jok, Ecos y Tinieblas...

JOK: Sí, pero eso estaba hecho mucho antes. Bastante antes.

AM: Y además, con una idea que Jok venía arrastrando de otra época, del fanzine El Asilo, ¿te acordás?

JOK: Era de vieja data.

AA: Y lo que acaba de salir es El Destino Invisible, de Gervasio. Contate algo de eso.

G: Y, hace como un año y medio que la venía pergeñando. Tardó un rato en salir. Y tuvo poco taller. Creo que por ahí eso se va a notar.

AM: Yo creo que tuvo poco taller porque estaba bastante redonda desde el principio.

JOK: Nos cerró a todos, estaba muy bien.

AA: ¿Todo el mundo se banca que los demás opinen sobre lo que uno trae?

AM: Es una idea básica de La Productora, desde el principio.

DA: Si no lo hacés, te lo piden. Si vos no hacés mucha crítica de algo, te dicen "No, loco, no me dijiste nada malo!".

CM: Es lo que nos está reclamando Gervasio: que por ahí no fuimos tan críticos como él piensa que deberíamos haber sido.

JOK: Es más, no nos gusta un taller que no sea así. Yo desconfío muchísimo si nadie abre la boca.

CM: Ojo, al principio era más jodido, porque no nos conocíamos tanto. Después, cuando ya te conocés, te decís las cosas en la cara. Pero cuando no nos conocíamos, sobre todo con los chicos que venían de Arkanov, era más difícil. Con Dante y con Diego no sabíamos qué decir, mirábamos para el costado, pero entre los que ya nos conocíamos nos decíamos todo sin ningún problema. Y Diego cuando se pone a hablar en serio, es jodido... arrancaba y era lapidario. Pero muy constructivo.

DA: "Se viene el Agrimbazo", decían.

AA: ¿Algunos lanzamientos futuros que tengan confirmados?

CM: Lo más inminente son dos antologías, contra lo que decíamos siempre, no?

AM: Pero son antologías temáticas y además números únicos.

CM: Una es la de ciencia ficción con historias de Diego, donde dibujamos Fernando Lizarán, Dante y yo. La otra, todavía la estamos terminando de definir, pero el tema sería la caída del Imperio Romano... los bárbaros que atacan al imperio... no sé si te recuerda a algo que esté pasando ahora. Me parece muy paralelo, no? Son historias fantásticas, o de ficción con mucha documentación histórica. Otra que está en preparación es un segundo Road Comic, que estaba pensado para salir junto con El Destino... pero vos sabés como es esto... Vos lo planeás, pero en el medio te caen matrimonios, separaciones, uno se va, el otro viene, cambiamos de laburo, te mudás... Otra que está ahí es ¿Quién es Copérnico?, de Jok y Dante. Todo eso sigue en carpeta para tratar de sacarlo cuanto antes, junto con una de Diego y Gato, que está muy buena.

DA: O sea, que es esperable para Marzo del año que viene, o por ahí, una nueva camada de tres o cuatro revistas.

JOK: Borrá "Marzo" y poné "el año que viene" a secas (risas).

AA: ¿Cuál es el principal obstáculo que encuentran a la hora de editar?

CM: Y, que no hay un incentivo prima-

rio, que es el de la guita. Si vos tenés el incentivo de ver que se vende, y se vende... eso te incentiva.

AA: ¿Qué es lo que más vendió hasta ahora, de todo lo que sacaron?

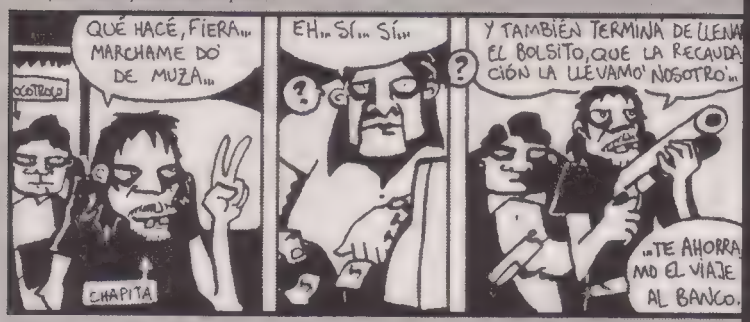
JOK: Son cifras muy distintas, porque las primeras cuatro vendieron a morir, pero no se distribuyeron en el circuito comercial. Perfecto tuvo otra tirada, diferente de esas y de Ecos y Tinieblas.

CM: Claro, Morón Suburbio, por ejemplo, está agotada, pero sacamos 500. Nuestra gran duda es qué hubiera pasado si mandábamos Morón a los kioscos. Yo creo que habría estallado.

DA: En total, probablemente haya vendido más Perfecto, aunque el porcentaje de la tirada que se vendió sea bastante menor. La verdad es que no sabemos muy bien las cifras. Lo único que es seguro es que todas están vendiendo más de lo que vendían nuestros fanzines por separado, incluso cuando algunos productos, como Arkanov, iban a kioscos.

JOK: Todavía estamos ajustando el tema de los circuitos y las tiradas.

AM: Siempre estamos probando. Primero sacamos 500, porque era el mundo del que veníamos, y después dio para salir a kioscos. Ahora por ahí nos lleva meses, pero recuperamos la plata.



CM: Yo pienso que si hubiera un mango extra, nos lo tomaríamos como un trabajo. Esto, en definitiva es un laburo, salvo porque no lo hacemos por guita. Es un laburo que se hace robándonos tiempo libre, horas de sueño... y eso pesa.

AA: Eventos, kioscos y comiquerías: ¿qué importancia le dan a cada uno de estos canales de venta?

AM: Son cuestiones paralelas. Por ahora, priorizamos kioscos y eventos. A las comiquerías tratamos de ir, pero es una complicación. Ahora estamos probando con un sistema que inventó (Guillermo) Grillo, porque en las comiquerías, vos viste lo que pasa. Salvo en Meridiana, que está bien expuesta, en general la historieta argentina no existe. De última, ni nos conviene, a menos que nos la hagan muy fácil. Y no es así. Los de las comiquerías son todos unos forros, salvo los de Meridiana, que son los únicos que exponen bien el material nacional. Se nota que al resto no le interesa, y si no les deja un mango, está bien que sea así.

JOK: Además es mucho desgaste, tener que ir veinte veces. Vas a cobrar... "Pasá mañana", y yo mañana no puedo. O "Preguntá por Jorgito, que es el que paga" y Jorgito no está nunca...

DA: Igual me parece que vender en comiquerías es algo que, aunque nos fastidie, lo tenemos que hacer. A mí a veces me pasa, ir a comprar algo a Entelequia, o donde sea, y los pibes me conocen y me dicen "Che, ¿cuándo me traés la revista, que tengo gente que me la pide todo el tiempo?". Y... es un desperdicio. Es un circuito que no se puede despreciar, pero hay que buscar la forma de hacerlo sin que se te vuelva imposible.

CM: Desde la perspectiva de ventas, lo que más nos conviene es vender en mano: Tomá, dame dos pesos y se acabó. Pero a nivel promoción, si está expuesta en todo el país, conviene igual aunque no se venda tanto.

AM: Vender en kioscos no nos va a salvar los costos de imprenta. Es más que nada promoción, difusión, estar y que se vea. Y hay momentos del año en que salen varias revistas argentinas, Animal Urbano, Mikilo, qué sé yo... y se arma una bateita donde nos ponen a todos, y nos exhiben cerca del manga... y nos pone contentos, ver tantas revistas juntas. No sé si el lector observa eso, o si se da cuenta de que son de acá o no, pero hay un par de momentos copados. La cosa es que se vea, no que se venda. ¿Qué porcentaje vendemos en kioscos? ¿Un 10%?

JOK: Pero es un circuito relativamente rápido. La guita te llega más o menos rápido.

AM: Igual nosotros preferimos los eventos, el contacto directo con el público, aunque haya que viajar y aunque sea más desgastante. Vendemos bastante por correo y tenemos un listado de toda la gente que nos compró aunque sea una vez. Cada vez que sale algo nuevo, les mandamos un mail, y eso facilita las cosas.

AA: ¿Cuál creen que es el aporte que está haciendo La Productora al resurgimiento de la historieta argentina?

CM: No, para mí, el aporte es a nosotros mismos. Yo quiero ser historietista, no profesor de literatura, ni camionero, ni diseñador gráfico. Creo que el sueño de cada uno de nosotros es ser historietista. Después, el aporte a la historieta lo dirá el lector, no nosotros.

AM: Yo creo que no está la intención de querer hacer resurgir a la historieta nacional. Esa es una empresa titánica. La cuestión es sobrevivir y, dentro de unos años, tener un catálogo grande, como para decir "Mirá, La Productora editó todo esto". Si son buenas o malas historias, lo juzgará el público. Pero producimos, cumplimos nuestra función de autores, de sacar a la calle lo que hacemos, a pesar de todas las complicaciones.

DA: Yo veo rescatable a nivel histórico que los únicos que están haciendo algo por la historieta nacional son los auto-editores: los fanzines, Animal Urbano, Mikilo, Comiqueando, nosotros... y es un poco raro, porque no somos los mejores artistas argentinos. Para nada. Los mejores artistas son los que están trabajando para afuera, o los que no están haciendo nada. No hay punto de comparación entre lo que podemos hacer nosotros y lo que podrían hacer un Trillo, un Mandrafina... los grandes. Pero somos nosotros los que estamos haciendo algo porque vuelva a existir un mínimo mercado.

CM: Claro, para los autores consagrados, el laburo de la auto-edición es un problema. Para nosotros, es una necesidad. Esa es la única manera que tenemos de ver publicadas nuestras historietas.

JOK: Además, es gente que se formó cobrando. Nosotros nos tenemos que formar editando, pagando.

AM: Para nosotros, hacer historieta es sinónimo de hacer revistas, con todo lo que eso implica. Es una frontera que los autores de antes no pueden traspasar.

AA: ¿Cómo se ven de acá a un par de años? ¿48 páginas de Cristian de acá a dos años, puede ser? (risas)

AM: Yo creo que nos tenemos que esforzar porque la historieta no sea una actividad adolescente. Es decir, que a medida que vayamos creciendo, formando familias, ocupando nuestro dinero en otra cosa, no la dejemos de hacer, porque si no, van a surgir otros pibes y nunca vamos a llegar a una madurez óptima como autores. Lo que yo veo que tenemos que hacer es sobrevivir, seguir editando cosas, aunque saquemos una revista por año de cada autor. Aunque tengamos otras ocupaciones y aunque nadie nos pague. Tenemos que superar la etapa del hobby, del amateurismo. Yo veo a los autores de La Productora seguir así, hasta los 50 años. Nadie nos va a tirar un mango, pero vamos a seguir haciendo lo nuestro y cada vez mejor.

DA: Yo no sé si va a crecer el mercado, no sé si va a crecer la historieta nacional, pero lo que veo es que lo que están creciendo son las ambiciones artísticas de cada uno y creo que eso va a seguir así. Antes, en los '90, en los fanzines, hubiera sido bastante impensable una historia como Perfecto, o como El Destino Invisible, que son historias de una ambición inédita, que no se veía desde hace años. Creo que en esa ambición vamos a seguir creciendo. Y si eso no crece, no se puede aspirar al resto de los crecimientos. Para pelear un mercado más grande, hay que estar a la altura de un mercado más grande.

...NUNCA VAS A SABER QUÉ LAS IDEAS DEL CRISTO VAN INSPIRADORAS...

SOLO NECESITAS OJOS PARA VER Y SABER DONDE MIRAR

CAPITAL:

ATMOSFERA CERO
Comiqueria

RIVADAVIA 5283 LOCAL 38/39
Tel. (011) 4902-3653

- ESPECIALISTAS EN WARHAMMER Y ROL.
- VENTAS AMERICANAS AL MEJOR PRECIO DEL MERCADO.

E-MAIL: info@atmosferacero.com.ar
www.atmosferacero.com.ar

ROSARIO:

PURO COMIC

SAN MARTIN 843
LOCAL 15/16
GALERIA CALLE DEL SOL
Tel. (0341)447-0596

-TODO EN COMIC AMERICANOS, ESPAÑOLES Y MANGA.
-ENVIOS CONTRAREMBOLSO A TODO EL PAIS.
-VENTA DE MINIATURAS Y WARHAMMER ORIGINALES.

E-MAIL: purocomic@sinectis.com.ar

VENTA MAYORISTA

WARHAMMER & J. DE ROL

El Galeón

Tel. (011) 4568-0248
E-MAIL: joc.argentina@overnet.com.ar

CAPITAL:

THE BUNKERS Comics

MELINCUE 3188
Tel. (011) 4504-0677

- WARHAMMER, ROL ,LO QUE BUSQUES. - ACTION FIGURES.

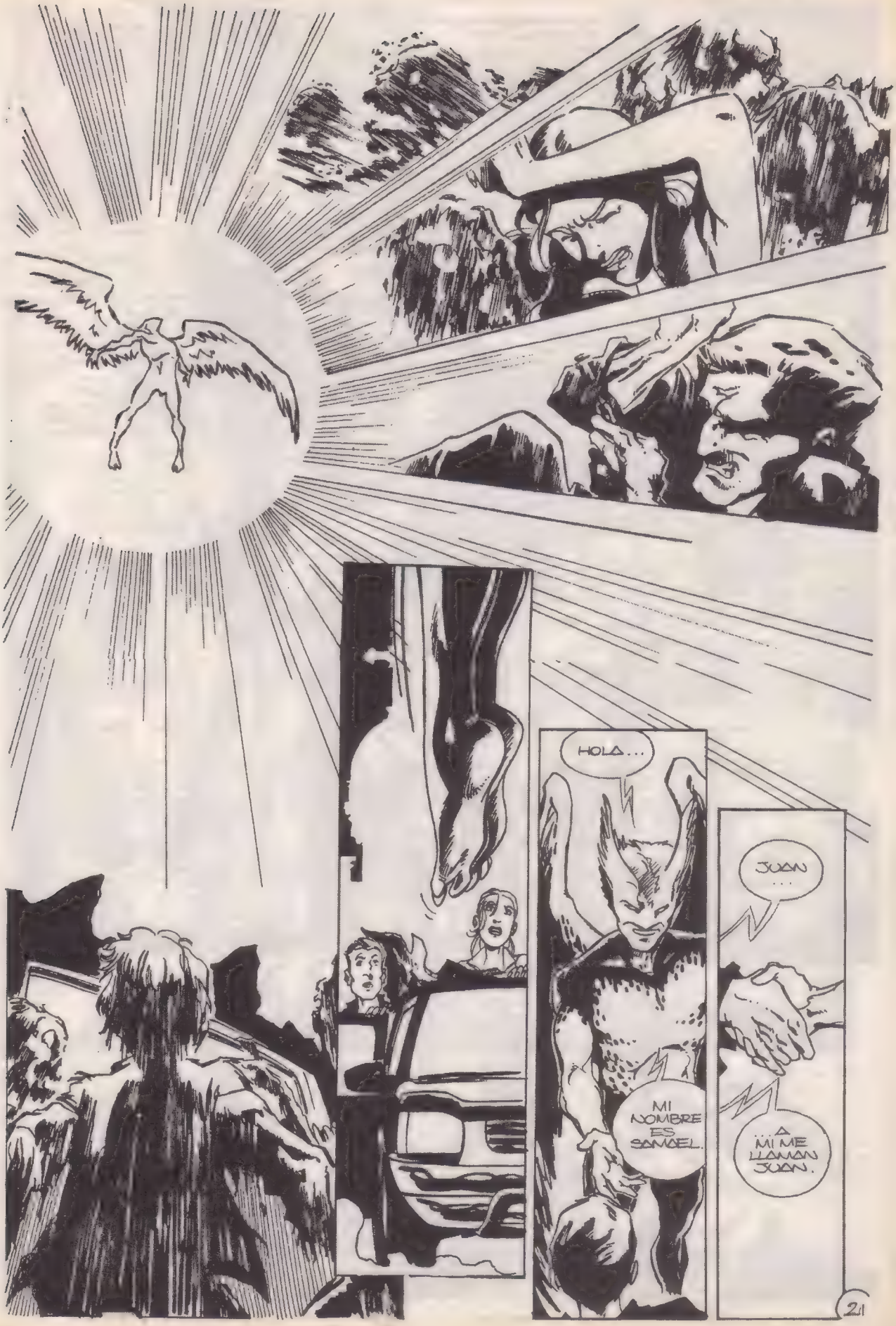
E-MAIL: bunkers@fibertel.com.ar

UN TIEMPO Y UN ESPACIO QUE NO SON LOS QUE CONOCEMOS...
TAL PARECE QUE LOS PEQUEÑOS TORTOLITOS NO ABUNDAN EN REPAROS A LA HORA DE ENTREGARSE A LOS DESIGNIOS DE LA PASIÓN SIN RIENDAS.
ME RECUERDAN MIS ERAS DE JUVENTUD...
¡AY, PODER TENER DE NUEVO SEXO DESENFRENADO RODEADO DE CADÁVERES!...
EN FIN...
CREO QUE LO IMPORTANTE AHORA ES QUE HAN INGRESADO SOLOS A LAS FAUCES DEL LOBO, COMO QUIEN DICE, ¿NO ES ASÍ, MI SEÑOR GÓLGOTA?
COMO NECROMANTE, MIS PODERES FLUYEN CON MÁS FUERZA EN PRESENCIA DE LA MUERTE... O INCLUSO DE SUS SECUELAS.
NO TE EQUIVOCAS, INFAME DUBIASIS.
MUERTE, NO TE VANAGLORIES...
AUNQUE MUCHOS TE HAN LLAMADO PODEROSA Y TERRIBLE, NO LO ERES!...
"AUNQUE PRONTO NUESTROS MEJORES HOMBRES PARTAN CONTIGO..."
DESCANSO DE SUS HUESOS..."
LIBERACIÓN DE SUS ALMAS..."
"PERO AQUELLOS QUE CREES MATAR NO MUEREN, OH POBRE MUERTE...
"TAMPOCO A MÍ PUEDES MATARME..."

QUÉ LOCURA TENEMOS, ¿NO?
CORTAR UNA RELACIÓN DE CINCO AÑOS PARA TERMINAR TENIENDO UN REENCUENTRO DESAFORADO EN UN CEMENTERIO BAJO LA LLUVIA, SEIS AÑOS DESPUÉS...
OJO, QUE NO ME QUEJO PARA NADA...
TRANQUILO, JUAN...
TAL VEZ NO SEA EL MOMENTO MÁS INDICADO PARA DECIRLO, PERO... VAYAMOS MÁS DESPACIO...
...QUE LA VEZ ANTERIOR, QUIERO DECIR...
...YO...YO TAMBIÉN QUIERO SEGUIR CON ESTO, PERO SIN COMETER LOS MISMOS ERRORES...
NO TE HAGAS PROBLEMA POR ESO...
NO SÉ SI SE NOTARÁ...
...PERO CAMBIÉ MUCHO...
JUAN...
...SÉ QUE YO FUI LA CAUSA DE QUE HUYERAS DESPAVORIDA...
PERO TE PROMETO QUE NO SE VA A REPETIR UNA SITUACIÓN PARECIDA...
CORRÉ...
¿EH...?
¡CORRÉ!

¡ARRANCÁ RAPIDO Y LLEVATELOS PUESTOS!
¡DEJÉ LA LLAVE EN EL SOBRETODO, LA PUTA MADRE!
¡ENTONCES VA A HABÉR QUE RESISTIR ACÁ ADENTRO!
¡EN CUALQUIER MOMENTO SE METEN!
¡VOS ACUARTELATE ATRÁS QUE YO LOS ENTRETENGO MIENTRAS HACÉS LA INVOCACIÓN!
¡QU...?! ¡¿PERO VOS ANDÁS DE CANTO AHORA?!
¡HACÉ EL CONJURO, QUERÉS!
¡PEP... PERO NO SABEMOS QUÉ ES LO QUE INVOCA!
¡DUDO QUE SEA MUCHO PEOR QUE ESTAS PORQUERÍAS!
BAM BAM BAM
QUE SE ABRAN LAS DIEZ PUERTAS DE CADA UNIVERSO...
PARA QUE REGRESEN HOY LOS DIOSES NUESTROS...
QUE EL FUTURO INCIERNE SE VUELVA PRESENTE...
QUE LA LUZ DEL ALMA ALUMBRE MI MENTE...
QUE BAJEN DEL CIELO LOS SERES ALADOS...
QUE EL DIABLO SE ESCONDA YA POR SUS PECADOS...
QUE LAS PUERTAS SE ABRAN...
QUE LA LUZ SE ENCIENDA...
QUE EL HOMBRE CON ALAS...
PISE FINALMENTE ESTA TIERRA...

"Somos esa raza del principio de los tiempos.
De dioses sin poderes.
De guerreros sin armas.
De reyes sin corona.
Somos de la raza de las fantasías.
Los que volamos con las alas de nuestros sueños.
Los que vivimos del aire.
Los que arrancan sus plumas para escribir poemas."


HOLA...
MI NOMBRE ES SAMAEL.
JUAN...
...A MI ME LLAMAN JUAN.

LOS DEJO SOLOS UN RATO, JUAN. YO ME VOY A DAR UNA DUCHA Y VUELVO... ESTO TODAVÍA NO SE TERMINA...
ENTONCES SÍ YA VINISTE ALGUNA VEZ...
SÍ... HACE VARIOS DE TUS AÑOS, SUPONGO. EL TIEMPO TRANSCURRE MÁS LENTO EN EL LUGAR DE DONDE YO VENGO. LO QUE PARA MÍ HAN SIDO UNOS MESES, ACÁ HABRÁN SIDO UNOS TREINTA AÑOS...
ASÍ QUE ESTOY EN LA TIERRA...
YA ME PARECÍA...
¿Y QUE LUGAR ES ESE?
EL MISMO DEL QUE VIENEN TUS AMIGUITOS, SE PODRÍA DECIR...
¿Y ESTA FOTO?
SOMOS MI MADRE Y YO, CUANDO YO TENÍA... UN AÑO Y MEDIO, CREO.
ELLA MURIÓ HACE CUATRO DÍAS...
...EHMMM...
ME GUSTARÍA SALIR DE ACÁ ADENTRO... ...IR A ALGÚN LUGAR CON MÁS AIRE...

¡AYAYA Y...! ¡YA SE DIÓ CUENTA! ¡AHORA LE VA A CONTAR TODO! ¡EL MORTAL SE VA A ENTERAR DE LA VERDAD!
¿AHORA QUÉ VAMOS A HACER, MI SEÑ...?!
¿MI SEÑOR?
?
REALMENTE NO PUEDO CREER QUE ESTÉ ACÁ DE NUEVO...
HACÍA TANTO TIEMPO QUE NO SE ABRÍA UNA DE LAS PUERTAS DEL UNIVERSO...
¿ÉSO FUE LO QUE HICE, ENTONCES?
¿EL TALISMÁN Y LA INVOCACIÓN SIRVEN PARA ABRIR UNA PUERTA QUE HAY EN EL CEMENTERIO?
NO, NO, NO... ENTENDISTE TODO AL REVÉS...
EL TALISMÁN EN SÍ NO TIENE NADA QUE VER... AYUDA AL ENFOQUE, NADA MÁS.
...Y EL SALMO SÓLO SIRVE PARA GUIARME... PARA INDICARME EL CAMINO...
¿PERO EZRA DIJO...?
LAS PUERTAS NO SON ....
¡BASTA!

EVIDENTEMENTE, NO QUEDAN DUDAS...
...SI UNO QUIERE ALGO BIEN HECHO, TIENE QUE OCUPARSE UNO MISMO...
CONCLUIRÁ...

LA VERDULERIA del Dr Müle y Cía.

Ah, qué contento estoy! Pronto se viene el Fantatokio y las hordas de subnormales colmaran la Rural disfrazados de Goku, mientras se los somete a las infaltables proyecciones de Evangelion (¿queda alguien sobre la faz de la Tierra que quiera ver esa bendita serie y no lo haya hecho ya?), se los bombardea con todos los lanzamientos que los editores incompetentes postergaron durante los últimos seis meses y se los esquilma cobrándoles dos mangos por una sucia lata de gaseosa. Y mientras nadie termina de entender por qué siguen yendo a que los caguen, yo voy a andar por ahí, mofándome de todos...

EN BOLAS Y A LOS GRITOS

Antes de que alguien nos meta un dedo en el culo y todo este kilombo de la guerra nos explote como un lechazo en la cara, se me ocurrió tratar de ver qué ofrecen a esta altura los canales de dibujos animados. Al parecer, estos son los únicos que están a salvo de los analistas políticos o los intelectuales mediáticos, como Lucho Avilés o el papá de Tamara, a quienes también les gusta opinar sobre estos eventos.

Fox Kids nos sorprende con obras maestras como Super Cerdita, o la serie animada de RoboCop, favorita entre las modelos por ser más efectiva para producir el vómito que los dos deditos en la garganta. Por otro lado, hay gran cantidad de series de Marvel, como ese aborto llamado Mujer Araña, esa blasfemia contra el buen gusto que es Spider-Man y sus Amazing Friends, sin olvidarnos de la horrible serie de Iron Man, más dura y estática que un borrego de quince años frente a una foto de Pamela Anderson. Lo que realmente es imperdonable son las adivinanzas que ponen en los cortes, dignas de los recreos de algún cotolengo.

Los abonados de Multicanal pueden "disfrutar" de Boomerang, que ofrece cuatro horas corridas del Leòn Melquiades, seguidas por seis horas del Oso Yogi, para terminar con tres horas de Josie and the Pussycats, Huckleberry Hound, o algo igual de espantoso. Si todavía no te auto-empalaste, podrás gozar de Bird-Man, el Fantasma del Espacio o Dino Boy... (Satanás querido, no puedo creer que alguien haya inventado algo llamado Dino Boy). Nos vamos al Cartoon Network, cuya programación anda bastante bien, excepto por esa pelotudez cósmica llamada Sakura y cosas como Scooby-Doo. Estos tipos se deben haber fumado un cactus, o aspirado una línea de cal, para inventar cosas como las PowerPuff Girls, Dexter, o Vaca y Pollito...

Por el lado de Nickelodeon, podemos ver Rugrats, además de... Rugrats... y... Rugrats. ¿Nickelodeon da algo más que no sea Rugrats? ¿Importa? Mención especial para Locomotion: Da South Park. Y encima con el doblaje lleno de puteadas, no el que daba Canal 9. Sólo por eso, le puedo perdonar todos esos animés horribles llenos de yiritos tetones con los que rellenan horas y horas. Finalmente, llegamos al Magic. Qué placer! No sé ni por dónde empezar... dan Voltron, BT'X, Mikami, Yamazaki, Estás Arrestado! y otros animés espantosos que sólo unos pocos otakus tocones conocen. Y obviamente, no podemos dejar afuera a clásicos como A Jugar con Hugo, Nivel X, o El Club del Animé. Estos tres programas son un catálogo de defecto, horrores y chivos a productos nefastos al punto que me da vergüenza nombrarlos, aunque sea para defenestrarlos. Agrego, simplemente, que son conducidos por unos seres extraños totamente desconocidos por los otakus: las mujeres. Y no puedo dejar afuera al amigo Chopper, que sigue defendiendo los valores de la Patria y la Familia a punta de pistola en distintos programas.

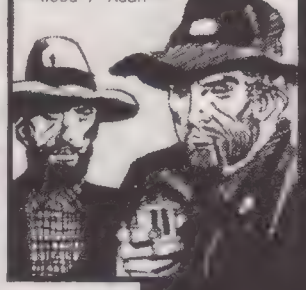
Después de este zapping del horror, prefiero ver una y otra vez los videos de Gorillaz, que deben ser de lo mejorcito que hay en el cable. Acordate... si el animé viene malo, tomá leche de mi palo.

NECROFILIA

Hoy nos empomamos al cadáver de: **COLUMBA**

La famosa editorial de la palomeita nació en los años '20, quizás producto de una intensa borrachera de los hermanos Ramón y Claudio Columba. En su época de mayor gloria, series como Nippur, Gilgamesh, Dago y Savarese (entre otras) conquistaron a los lectores de todas las edades, quizás por su calidad, o quizás porque no había nada mejor para leer en el tren. La mayoría de estas series fueron escritas por Robin Wood, o por lo menos por gente que firmaba como él. Durante mucho tiempo, entre sus viajes por el mundo y sus revalcadas con mujerzuelas, Robin fue sinónimo de aventura y calidad. Año tras año, quizás producto del abuso de sustancias alucinógenas, se fue convirtiendo en un excéntrico personaje, al que algunos definen como "un viejo borracho y baboso". En su juventud, a Wood se lo asociaba con sus personajes, debido a su espíritu aventurero. Hoy se lo asocia con una silla de ruedas, porque su espíritu se acerca a su aventura final.

Ya entrados los ochenta, Columba comienza su decadencia, saturada de antologías de dudosa calidad, guiones censurados y figuras como Armando Fernández, Rezzonico, Caliva y Osvaldo Colman, entre otros. Los "colores" no hacían más que empeorar las cosas: el equipo de coloristas daltónicos, mancos y/ o ciegos hundió los dibujos de próceres y verduleros por igual. Ya en los noventa, Columba agoniza debido a su frustrado cambio de formato (¿a quién mierda se le ocurrió que copiar a Skorpio era dar un paso adelante, digo yo?) y a la mediocridad de gran parte de sus historietas. Finalmente, la editorial queda en manos de los imprenteros, como pago de una cuantiosa deuda. Estos muchachos, que creen que Kafka es un plato que se come con mayonesa, relanzan la editorial con cuatro series que reeditan los mejores títulos en papel higiénico usado. Y obviamente les va mal: con tan sólo siete números de cada revista en la calle, Columba cerró, al parecer definitivamente, sus puertas.



Este cadáver, que se resistía a morir, llevaba años despidiendo un horrible hedor. Frente a mí, veo el pequeño cajón con la paloma adentro. Saco la vaselina, cierro las ventanas y hago lo que más me gusta hacer: empomarme a otro fiambre de la historieta argentina.

MULTIPLE CHORROS

Suponete que te negás rotundamente a hacerte cargo de que ya sos un tipo grande. Con la poca guita que tenés en el banco (fruto, seguramente, de una indemnización por despido) decidís poner un negocio que creés que te va a mantener en contacto con tu ya lejana y perdida juventus. ¿Y qué mejor que una comiquería? Un lugar lleno de pibes, alegre, con un toque nostálgico y a la vez original. Es hora de trazar un curso de acción. ¿Cuál te gusta?

Ⓐ Empezás en una oficinita infecta, escondido del mundo, alquilando y vendiendo las pocas revistas que tenés a mano. Te va bien y pasás a un local, más hediondo y escondido aún, donde esquilmás a pobres boludos cobrándoles por las revistas el precio que se te canta el ojete. Lográs expandirte, abrís varios locales en lugares más vistosos y te patinás toda la guita en droga y putas para lego terminar en bancarrota y escondiéndote de la Justicia.

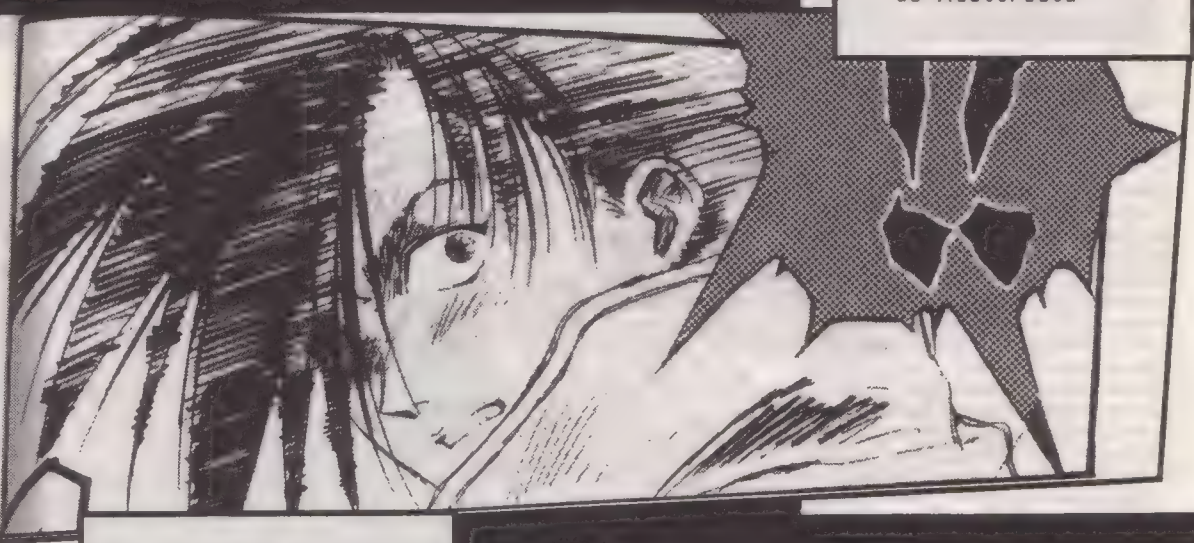
Ⓑ Te tirás a expandir tu negocio de revistas de cine y TV y abrís un local de comics, repleto de material y lleno de empleados analfabetos a los que esclavizás y/ o sodomizás según los casos. Te llenás de guita, pero no tenés dónde meter todo el material que comprás y tu local está a punto de estallar. Además, odiás a tus clientes (lógico: son una manga de adolescentes subnormales, pajeros y granulientos) pero los atendés con una sonrisa digna de McDonald's, mientras odiás tu vida y querés que todo acabe.

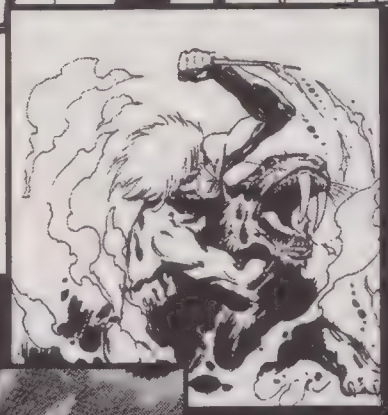
Ⓒ Ponés un bolichito escondido en una galería y te pasás casi todo el día ahí adentro. Al principio, todo es color de rosa, pero te das cuenta de que tenés pocos clientes y no podés pedir más revistas. Así, los pocos salames que te compraban se van a comprar a otro lado y quedás con un muerto de diez lucas, imposible de levantar. Derrotado, cerrás tu negocio y aceptás que lo perdiste para siempre, junto con tu juventud.

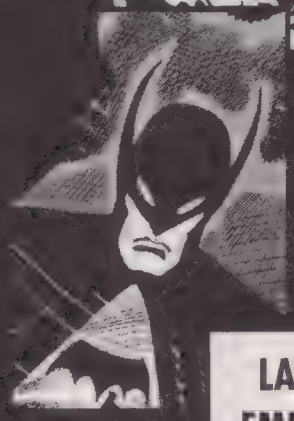
Ⓓ Te asociás a una comiquería que ya está funcionando. El negocio se expande y, cuando comienzan los roces, te quedás con un local de queriza, dispuesto a salir de la decadencia a la que estás destinado. Ves pasar tu vida frente a tus ojos, mientras no te despegás del mostrador y tu único empleado es un anciano que hace buenas ventas, pero no puede controlar sus esfínteres. Por ahora zafás, pero sabés algún día el curro se te va a acabar.

TE VA A SORPRENDER
LO QUE VAS A APRENDER

eah
Escuela
Argentina
de Historieta







La **EAH** es la única escuela con un plan integral que te enseña guión y dibujo, con docentes de primer nivel. Juan Zanotto. Carlos Albiac. Quique Alcatena. Andrés Accorsi. Mariano Navarro y muchos más.
Estámos formando a los **historietistas del siglo XXI**.
No te quedes dibujado.

LAS CLASES EMPIEZAN EN FEBRERO
INFORMATE!

eah
Escuela Argentina de Historieta

COCHABAMBA 868 - CAPITAL - TEL. 4307-6170/7297

JUSTICE LEAGUE of AMERICA

HEROES DE LIGAS MAYORES

por Andrés Accorsi, Diego Accorsi y Martín Casanova

Arrancamos 1981 con un numerito (el 186) muy, pero muy menor, donde Batman, Atom, Flash, Elongated Man y Black Canary van a Rusia, a hacerle un improbable aguante a un bicho que, a todas luces, es el Shaggy Man, o el duplicado que le apareció al peludo en el nº45. O tal vez ninguno de los dos. Poco importa, en realidad, porque el guión es cualquiera. El número siguiente no mejora: Proteus y su banda de cambia-formas se apoderan de las identidades de varios miembros de la Liga, obviamente para chorear algo grosso. Flash es el que desbarata los planes de los malos, mientras intenta encontrar consuelo tras la muerte de su esposa Iris, nada menos que en los brazos de Zatanna, quien estrena aquí su mejor traje, diseñado por George Pérez.

La siguiente es una historia más breve que las habituales, pero igual de pava: Batman, Atom, Canary y los Hawks terminan flotando por el espacio cuando un satélite yanki antiespías (de esos que no funcionaron el 11 de Septiembre) le dispara al satélite de la JLA y lo hace crosta. Por suerte, Hawkgirl logra llegar a su nave thanagariana y traer piezas de repuesto. Qué lindo!

Los dos números siguientes enfrentan a toda la Liga, a full-power totaaaaal, contra Starro, el villano del nº1, ¿se acuerdan? Pronto, el bicharraco alienígena tiene a toda Manhattan bajo su control. ¿Toda? No. Tornado Rojo es androide y su cerebro robótico no cede a los influjos del conquistador. Pronto, Reddy y un pendejito pavote dejan a la ciudad sin luz y Starro pierde su fuente de energía. Hawkman y Hawkgirl descubren que el frío extremo libera a las víctimas del control y además sirve para vencer al tirano. Imaginate la avalancha de hielo que se come cuando se liberan Firestorm, Zatanna y Green Lantern... brrrr... me dio frío.

Se viene otra de villanos clásicos, ahora con The Key y Amazo, antagonistas de un unitario muuuy flojo (nº191) donde lo más rescatable es que Zatanna pierde parte de sus inmensos poderes y además, se transa a Barry Allen, en un momento inédito en la Liga de este entonces: un sub-plot que avanza... y se resuelve! Pero no te hagas ilusiones (dijo la maga) que la cosa no pasa de ahí.

Basta de gilada y vamos a la pulenta. Lejos, lo mejor de esta época es la saguita de los nºs 192 y 193, dibujada como los dioses por Pérez. La mano viene así: dos duplicados malignos de Red Tornado a las órdenes de T.O. Morrow atacan a distintos miembros de la Liga, mientras el villano tiene cautivo al verdadero Reddy, a quien investiga para descubrir por qué se sublevó a su programación original. Aquaman "pesca" al villano jugando al Rasti con nuestro androide favorito, y Morrow procede a rostizar a nuestro monarca acuático favorito. La Liga a pleno se le viene al humo a Morrow, justo cuando aparece el Tornado Tyrant (otro villano del pilón de los back-issues, enemigo de Adam Strange y oponente de la Liga en el ya lejano nº17), quien les da baile a todos menos a Firestorm. Ahí irrumpe en escena el Tornado Champion (otro que viene de lejos, de la temporada de Adam Strange en Strange Adventures), quien revela haber sido la energía vital que movió todos estos años a Reddy. Los tejemanejes de Morrow despertaron al lado perverso de la entidad del Champion (el Tyrant) pero Firestorm logra fusionar a ambos Tornados dentro de Red Tornado y el Ser

Tornado pierde la memoria, tal como le había sucedido cuando se metió dentro del androide por primera vez. Un torrrrnado arrasó a mi ciudad y a mi jardín primitivo, pero ahora sabemos de dónde corno salió.

Pasemos muy rápido por otro unitario de seis héroes contra un villano clásico. Esta vez le tocó a Amos Fortune, aliado a seis tipos con poderes y aspectos derivados de las cartas del tarot, pero por supuesto contra Superman, Green Lantern, Zatanna y Flash (más Canary y Elongated Man, por las dudas) es poco lo que pueden hacer los malitos.

Y terminamos con una ambiciosa trilogía, que abarca los nºs 195 al 197. Una banda de diez villanos de Tierra-1 y Tierra-2, capitaneados por el Ultra-Humanite, planean mandar al limbo a diez héroes de ambas tierras, lo cual causará un desbalance cósmico, que hará que todos los héroes desaparezcan para siempre, que triunfe el mal, que Saddam Hussein conquiste el mundo, que la peli de South Park se vuelva incompatible con todas las video-casseteras del universo y que la tele transmita 24 horas al día de pastores evangelistas. O algo así. The Mist surte a Black Canary, Monocle vence al Hawkman de Tierra-2, Cheetah le da duro a Wonder Woman, el Psycho-Pirate le gana a Hourman, el patético Signalman derrota a Batman (no quieran saber cómo), Rag-Doll humilla al Flash de Tierra-2, Plant-Master (el amigo Jason Woodrue, claro) pasea a Atom, Brainwave le pinta la cara a Johnny Thunder, Killer Frost se anota un poroto contra Firestorm y el Ultra-Humanite le da machaca al Superman de Tierra-II. Es el momento de mandar a diez héroes al limbo para siempre y lograr que todos los justicieros se esfumen de la faz de la Tierra... Dos! Cuando los villanos de Tierra-1 se enteran de que la cosa les conviene sólo a algunos, se sienten estafados y Ultra (patrón poco abierto a los planteos gremiales) los manda de nuevo a Tierra-1. Allí, le dan masa a Green Lantern y Elongated Man y activan un artefacto cósmico-sarasístico que libera a los héroes presos en el limbo. Enseguida, los diez héroes se mandan a Tierra-2 (la que quedó sin héroes) y se arma un mega-tole-tole, que termina con todos los villanos de ambas tierras presos en el limbo, como debe ser, carajo. Y me enojé. Y no escribo más. Y en el próximo número viene la parte en que... nada. No se los cuento un pomo. Que venga Sax y lo cuente él. Chau. **(A.A.)**

LA HISTORIA OFICIAL
CAPITULO 15: LA ERA CONWAY (1° PARTE)

Gerry Conway tiene el record absoluto en cuanto a cantidad de números de la JLA escritos, con casi 100 números de la serie regular y dos anuales en su haber. Por eso, su etapa al frente de la serie que nos ocupa será analizada en dos tandas.

La primera, que se inicia cuando Conway desembarca en calidad de guionista titular en el nº151 (Feb.1978), se caracteriza por una larga sucesión de cambios pequeños, algunos casi imperceptibles, pero todos orientados hacia un mayor control de la serie por parte del guionista. El primero de estos cambios se da en el nº157, con el casamiento de Atom, con el cual Conway cierra plots que arrastraba hacía años en series como Super-Team Family. El segundo viene impuesto por Schwartz: una encuesta entre los lectores revela que Zatanna es el personaje a quien la mayoría de los fans quiere ver en la Liga y Conway, al notar lo poco que se sabía de ella hasta entonces, se toma varios números para darle un origen y varias características propias. El nº166 también es importante: Julius Schwartz, el legendario coordinador de la serie, la deja en manos de Ross Andru. Dibujante devenido en coordinador, Andru se queda apenas 10 números y es reemplazado por un autor que regresa a esta serie (y a DC) tras juntar mucha chapa en Marvel: el ex-guionista Len Wein es, desde el nº177, coordinador de la JLofA.

El siguiente cambio es un cachito más heavy: de la nada, con pocas apariciones en su haber, una serie regular cancelada en el nº5 y una edad más próxima a la de los Teen Titans que a la de la Liga, Firestorm ingresa al grupo en el nº179 (Jun.1980). No será la última vez que Conway irrite a los fans más tradicionales incorporando borregos inexpertos a este panteón. Y al toque pasa algo lógico: Green Arrow se siente fuera de categoría entre tanto héroe super-poderoso, y se va. El siguiente en irse es Dick Dillin, longevo dibujante de más de 100 números corridos, quien muere tras dibujar el nº183.

Su reemplazante es George Pérez y Conway, ahora con dibujante estrella y todo, empieza a pensar en grande. Pero en el medio vienen varios números de Rich Buckler, que el guionista aprovecha para traer de vuelta a viejos villanos (Starro, Amazo, The Key) y, de paso, para bajarle los poderes a Zatanna, percibida como "demasiado poderosa" por los lectores. La saga cumbre de Conway-Pérez (y lejos, lo mejor del guionista en su extenso paso por la serie) es la que abarca los nºs 192 y 193, donde se nos revela por primera vez el verdadero origen de Red Tornado de un modo sencillamente brillante. Le siguen aventuritas menores (con los regresos de Amos Fortune, el Lord of Time y la Secret Society of Super Villains) y después sí, el monumental nº200 (Mar.1982), una poderosísima historieta de superhéroes, enriquecida con los aportes de Pérez, Pat Broderick, Jim Aparo, Dick Giordano, Gil Kane, Carmine Infantino, Brian Bolland y Joe Kubert, obviamente con final feliz y el esperado regreso de Green Arrow, cuya reincorporación exigían a gritos los lectores. Nos quedan otros 50 números de Conway por delante, pero los guardamos para después. Aguante. **(A.A.)**

ARCHIVOS SECRETOS JLA

SUPERMAN

Nombre Real: Kal El, Clark Kent.
Creadores: Jerry Siegel y Joe Shuster.

Primera Aparición:
(versión original) **Action Comics nº1 (1938).**
(versión actual) **Man of Steel nº1 (1986).**

HISTORIA: Superman es originario del planeta Krypton, un mundo donde la tecnología había borrado todo rastro de sentimientos. Los experimentos genéticos y las distintas guerras generaron un efecto en cadena en el centro del planeta, lo que creó un mineral mortal para los kryptonianos. Por su fanatismo pro-pureza genética, todo aquel nacido en Krypton se moría en una forma horrible si abandonaba la atmósfera del planeta. El científico Jor-El logró modificar el código genético de su hijo por nacer, para que fuera el único en escapar cuando el mineral verde terminó por hacer estallar Krypton. El cohete en el que Kal-El arribó al planeta Tierra cayó cerca de la granja del matrimonio Kent, en Smallville, Kansas. Ellos habían intentado tener un hijo sin éxito, y creyeron que estaban ante un experimento de la era espacial. Adoptaron al bebé y lo bautizaron Clark Kent.

El niño creció, y conforme se bañaba con la energía del sol amarillo, adquiría habilidades especiales. En su adolescencia, aprovechó esta ventaja para convertirse en estrella del equipo de fútbol americano. Pero su padre Jonathan lo apartó y le hizo entender que "grandes poderes acarrean grandes responsabilidades". Luego de ver que sus actos eran egoístas, Clark vagó por todo el mundo utilizando sus poderes en secreto para ayudar a los necesitados. Luego arribar a Metropolis, tuvo que exponerse ante el público para salvar un trasbordador espacial. La prensa lo bautizó "Superman", y Clark decidió crear una identidad secreta con el nombre que le habían dado.

El surgimiento de este héroe inspiró a toda una generación de enmascarados. Cuando se creó la JLA le ofrecieron inmediatamente membresía, pero él la rechazó. El unirse a la Liga podía hacer que le dedicase menos tiempo a su vida privada, y la prioridad de Clark, además de ayudar, era convertirse en periodista. Logró su sueño escribiendo una nota sobre Superman, y así conoció a Lois Lane, quien luego de muchos tires y aflojes se convirtió en su prometida. Hasta terminó revelándole su identidad secreta. Pero en Metrópolis también conoció a su "dueño", el magnate Lex Luthor. El filántropo quiso comprar los servicios del Hombre de Acero, y llamó su atención orquestando el secuestro del alcalde. Superman no se sintió halagado, y mandó a Luthor a la cárcel por primera vez en su vida. Ahí nació la rivalidad entre ambos, alimentada por el hecho de que Metrópolis ya no veía a Lex como su héroe.

Mientras Clark seguía trabajando en el diario e histeriqueando con Lois, el Hombre de Acero se convirtió, muy brevemente, en el noveno miembro de la JLA. Pero pronto tiempo se arrepintió: pasó a ser miembro de reserva, Batman tomó su lugar y Kal-El siguió ayudando al grupo cada vez que necesitó una mano, hasta que Aquaman disolvió la Liga y convocó sólo a miembros que le dedicaran el 100% de su tiempo. Después de que el profesor Ivo masacrara a la JLA, hizo falta relanzar el mítico grupo... y Superman volvió a negarse. Aunque les dio una mano e intercedió ante la ONU para que la Liga de la Justicia obtuviera carácter internacional.

La JLA volvió a separarse luego de que Queen Bee lograse que la ONU les quite su apoyo. Nuevamente hubo que reformar al grupo, y esta vez Superman dijo presente, para hacerse cargo de la rama Americana, junto a Bloodwynd, Ice, Guy Gardner, Fire, Blue Beetle, Booster Gold y Maxima. Al poco tiempo, una criatura de inmenso poder emergió del centro de la Tierra y comenzó a destruir todo a su paso. La Liga intentó detener a este ser, con pobrísimos resultados. Booster bautizó al monstruo como Doomsday (ver ficha en Comiqueando nº21) y Superman se le enfrentó mano a mano, dando su vida para detener a la criatura.

La muerte del Hombre de Acero activó al Eradicator, un artefacto que tenía como misión preservar la herencia de Krypton (ver ficha en Comiqueando nº44). Éste ayudó en la resurrección del superhéroe, pero todos los problemas de haber estado muerto por un tiempo, así como la recuperación de su vida como Clark Kent, hicieron imposible que Superman volviera a la JLA. Decidió darle prioridad a su faceta humana, y casarse con Lois. Sin embargo, ante la amenaza de Maggedon, que traía consigo el fin del mundo, hizo falta una nueva Liga, y Superman escuchó el llamado. Batman, Aquaman, Wonder Woman, Green Lantern (Kyle Rayner), Flash (Wally West) y Martian Manhunter, quienes lo aceptaron como líder tácito del grupo.

Al experimentar con Kandor, una ciudad extraterrestre, la estructura corporal de Superman cambió, y la energía que almacenaba se transformó en electricidad, convirtiéndolo en un ser azul con poderes electromagnéticos. A pesar de que físicamente cambió muchísimo, su lugar en la Liga no fue cuestionado. Con el tiempo, un complot de Toyman y el Cyborg (ver fichas Comiqueando nºs 45 y 52) hizo que Superman se dividiese en dos seres de energía, uno azul y otro rojo. Después que se disputasen ser el verdadero Clark Kent, lograron fusionarse, y de esta unión surgió el superhéroe con el look y los poderes de siempre.

Como líder de la JLA, Superman guió al grupo hacia incontables triunfos, aunque haya tenido que tomar decisiones difíciles, como expulsar a Batman por su falta de confianza. Sin embargo, los miembros de la Liga decidieron pedirle al hombre murciélago que volviera al grupo, y en señal de que todos confiaban entre sí, se revelaron sus verdaderas identidades. Así, el Hombre de Acero les reveló que en realidad era un simple reportero metropolitano, que en sus ratos libres se disfrazaba como Superman, el superhéroe más famoso del mundo (y gran parte de la galaxia). **(Martín Casanova)**

En la Liga

El ingreso oficial de Superman a la Liga se mostró recién en la miniserie JLA: Incarnations nº2 (2001). Su status como miembro de reserva se extiende hasta la disolución del grupo en JLofA Annual 2 (1984). Volvió a formar parte de la Liga en forma activa en Justice League Spectacular nº1 (1992), hasta su muerte en Superman nº75 (1993). Finalmente, decidió volver en la JLA nº1 (1997).

Extra Data

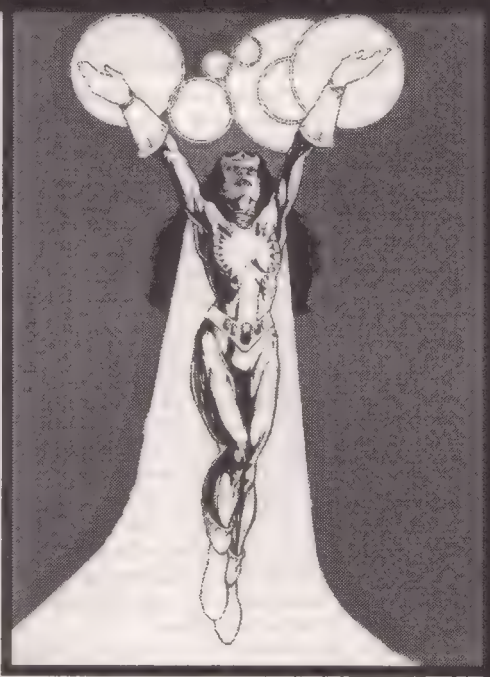
Superman no fue el primer personaje con calzas pero sí el primer "superhéroe", e inspiró el surgimiento de TODOS los demás. En su versión original, fue miembro de la JSA y luchó contra los nazis y el Eje. Posteriormente fundó la JLA, fue desdoblado en dos personajes (de Tierra-1 y Tierra-2), pero con el paso del tiempo a DC no le cerraron las cuentas: el Superman clásico fue eliminado retroactivamente de la continuidad y el moderno, totalmente reformulado. Por eso, ahora Superman inspiró sólo a los héroes de los de los últimos doce años. Durante bastante tiempo quisieron hacernos creer que la versión post-Crisis del personaje se había incorporado a la Liga recién en la etapa Jurgens (1992), pero la miniserie Incarnations terminó de una vez con ese capricho editorial.

ARCHIVOS SECRETOS · JLA · ARCHIVOS SECRETOS

DOCTOR LIGHT

Nombre Real: Kimiyo Hoshi.
Primera Aparición: Crisis on Infinite Earths nº4 (1985).

Creadores: Marv Wolfman y George Pérez.



HISTORIA: Kimiyo Hoshi estaba en su pequeño laboratorio en las afueras de Tokio observando por un avanzado telescopio un extraño fenómeno: la estrella Vega estaba por estallar. Unas extrañas energías solares llegaron hasta ella y de un modo inexplicable convirtieron a la más renombrada científica del mundo en tecnología lumínica en un ser capaz de absorber inmensas cantidades de energía luminosa, emitir luz cegadora, volar, proyectar imágenes, ver todo el espectro lumínico, del infrarrojo al ultravioleta y con la luz absorbida, generar poderosos rayos de una fuerza devastadora. La extraña erupción solar de Vega era un efecto de la Crisis y tenía un origen concreto: el Monitor necesitaba un nuevo héroe, un ser que absorbiera y lanzara energía para vencer al Anti-Monitor.

El por qué eligió el nombre y el traje de un villano de tercera, nunca tuvo explicación, pero más adelante le traería problemas. Inclusive, en un primer momento, más de un héroe pensó que ella era una descendiente o admiradora del criminal. Para este entonces, la Dra. Luz no quería saber nada con arriesgar su vida por el bien común y medio a regañadientes aceptó una misión contra la base del Anti-Monitor. Allí descubrió el valor del heroísmo y el sacrificio y utilizó sus recientes poderes para destruir al villano, plenamente integrada al valiente esfuerzo de todos los otros héroes de la Tierra.

Claro que ella era una astrónoma y eliminada la amenaza, volvió a sus laboratorios, hasta que Maxwell Lord la enroló en su aún no formada Justice League. Cuando la Dra. Luz descubrió que había sido manipulada, se retiró a sus estudios. Pero el contacto con la JLI siguió, al punto de mudar su laboratorio científico a la Embajada de la Liga en Japón.

Muerto el original Dr. Light, en un juego maquiavélico de una entidad demoníaca, el villano volvió a la vida brevemente dentro del cuerpo de Kimiyo, que gracias a sus estudios de las artes orientales, recuperó su cuerpo. Además, ella nunca dejó de practicar artes marciales, que utiliza mucho para no delatar su personalidad de heroína, y es una gran combatiente cuerpo a cuerpo. Sus conocimientos en tecnología lumínica fueron fundamentales para derrotar la amenaza de Eclipso y nunca dejó su lado heroico. Se unió a la segunda JLEurope ya con su nuevo traje y con una dieta para controlar los productos que hacían su carácter tan hostil. Inteligente, curiosa, capaz de analizar fríamente la situación desde un lado científico, su falta de experiencia la ha sacudido en más de una oportunidad, aunque su naturaleza de investigadora nunca la abandona.

Kimiyo tiene un miedo irracional a la oscuridad total ya que si se halla sin nada de luz a su alrededor, pierde todos sus poderes. Además, el hecho de tener dos hijos, Imako y Yasu, hace que a veces, su responsabilidad de madre la retire del mundo de los superhéroes. Claro que siempre termina volviendo. **(Diego Accorsi)**

En la Liga

Ni bien se formó la nueva Liga, Maxwell Lord la incorporó al grupo, pero el grupo no sabía de él, por lo tanto, la Dra. Luz no se sintió ni invitada ni querida por los otros miembros y tras un breve paso (JL nº5 1-4 y Annual 1, 1987), se retiró. Luego apareció un par de veces como invitada, hasta que fue incorporada de prepo por la ONU en JLA nº54 (1991), durante Breakdowns, tras lo cual quedó como miembro estable (JLE nº37) y tuvo una participación importante hasta la disolución de la rama internacional (JLI nº68, 1994) .

Extra Data

La Dra.Light surge durante la Crisis on Infinite Earths. Allí vemos su origen (relacionado con lo que sucedía en la revista Omega Men, ambientada en el sistema Vega) y queda muy claro su cambio de actitud frente a los superhéroes: Durante la misión contra la fortaleza del Anti-Monitor, la Dra. Luz vio cómo Supergirl moría valientemente a manos del temible ser y se sintió culpable, ya que a ella se le escapó un grito que distrajo a Linda Danvers y eso le proporcionó al villanazo la posibilidad del golpe final. Posteriormente, tras la reestructuración del multiverso en la nueva continuidad, varios detalles tales como la participación del Monitor en su origen, su carácter de mal llevada, la muerte de Supergirl e inclusive sus primeros poderes, han sido prolijamente olvidados.

BATMAN

LOS METABARONES

LA PRODUCTORA

INFORMEXTRA:

BRUSELAS

LA CIUDAD MAS COMIQUERA DEL MUNDO

COMIQUEANDO

#54

ARGENTINA $5.00
ESPAÑA 600 ptas
MEXICO 30$nm.

RUROUNI KENSHIN

Samurai X

UNA CONVENCION BIEN HECHA
(todo dicho)

EXPOCOMICS & ANIME

23 DE NOVIEMBRE AL 2 DE DICIEMBRE
PREDIO LA RURAL - BUENOS AIRES
www.expocomics.com.ar

- Charlas con Artistas Invitados
- Shows Musicales en vivo
- Concursos de disfraces
- Exposición de Celuloides originales de Anime
- Torneos de Magic y Pokemon
- Proyecciones de Anime subtitulado especialmente para el Evento
- Muchos, pero muchos Stands...

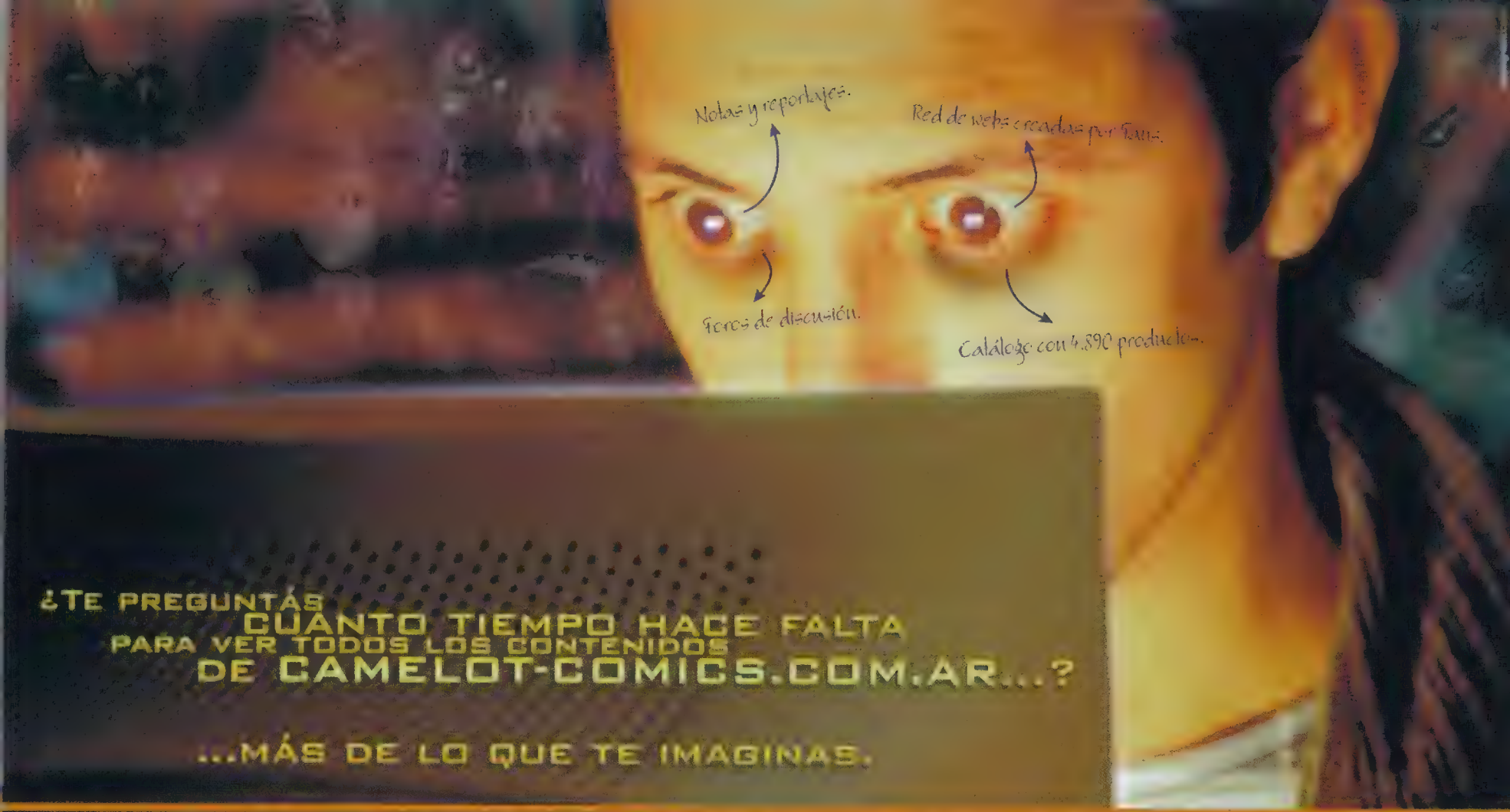
ORGANIZAN

EDITORIAL IVRÉA

ENTELEQUIA COMIC BOOK STORE

AP EDITORA

La Biblioteca



¿TE PREGUNTÁS
CUANTO TIEMPO HACE FALTA
PARA VER TODOS LOS CONTENIDOS
DE CAMELOT-COMICS.COM.AR...?

...MÁS DE LO QUE TE IMAGINAS.

Av. Corrientes 1388. Cap. Fed. Tel. 4374-6152
"envíos al interior" CONTRA REEMBOLSO Venta telefónica 4373-2902
www.camelot-comics.com.ar ventas@camelot-comics.com.ar

Camelot
COMICS STORE

VENTA MAYORISTA: ULRICO SCHMIDEL 5620 (1440) CAP.FED.
TEL./FAX.: (54-11)4642-5130/4643-0010
e-mail: info@larevisteria.com.ar

STAFF

Director: Andrés Accorsi.
Diseño: Mondus.
Redactores: Diego Accorsi, Dr.Sax, Hernán Ostuni, Fernando García, Mr. Master, Estudio Nuez (Daniel Acosta), José Luis Gaitán, Fabián Montaner, Martín Casanova, Carlos Acosta, Sebastián Ballesteros, Norman Fernández, Federico Velasco, Dr. Müle.
Comics y Dibujos: Gustavo Sala, Lucas Varela, Fernando González, Javier Rovella, Sebastián Ballesteros, Santiago Caruso, Mariano Navarro, Toni Torres.
Invitados Especiales: Lorena Bogos, Alejandro Pons.
Obsidian: Federico Velasco.
Portada Batman: Ilustración de Brian Stelfreeze/ Batman es © y TM DC Comics.
Portada Samurai X: Ilustración de Nobuhiro Watsuki / Samurai X es © y TM Nobuhiro Watsuki / Studio Gallop / Fuji TV / Sony Entertaiment

INDICE

SECCIONES

6 **FICHA: Knockout,** por Federico Velasco.

12 **FICHA: Samaritan,** por Martín Casanova.

18 **LOS RESCATADORES,** por Hernán Ostuni y Fernando García.

19 **MÜLEDOG** Más tétricas tropelías de los patéticos pesonajes del increíble Lucas Varela.

21 **FICHA: Flash,** por Diego Accorsi.

22 **GRANDES SERIES DEL COMIC EUROPEO.** Desde hace casi diez años, Alexandro Jodorowsky y Juan Giménez tienen al mundo hipnotizado con la saga que indaga en las raíces del poderoso Metabarón. Enganchate ya!

24 **PANTALLAZOS** Todo lo que se viene (y lo que supuestamente se viene) en materia de personajes del comic que pasan al cine, el teatro y la tele.

25 **DESDE ADENTRO. Hoy: Jamie Delano.** (Este artículo se publicó originalmente en Dentro de la Viñeta nº14, traducido al castellano por Nino Ortea. Aquí lo presentamos con mínimas modificaciones).

26 **MESA REDONDA** Anteúltima entrega del clásico foro de opinión de Comiqueando, donde ocho miembros del staff y un fan invitado debaten en torno a nueve publicaciones de reciente aparición. Imperdible.

31 **EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS** Con o sin Osvoldo Figazza, esta es la página donde Gustavo Sala demuestra por qué es más peligroso que el antrax, el riesgo país y la cumbia villera juntos.

37 **ANARKOMIX** El Autor, el Oráculo, la Biblioteca y mucha más data ya sobre el final de un número estremecedor.

NOTAS

7 **TODO SOBRE SAMURAI X** En Japón triunfó con el nombre de Rorouni Kenshin, pero acá (y en el resto de América) se emitió como Samurai X. Enterate todo sobre el guerrero más temido de la Restauración Meiji en este informe del Estudio Nuez.

13 **BRUSELAS, CAPITAL MUNDIAL DEL COMIC** La capital de Bélgica es, sin duda, la ciudad donde la historieta tiene más arraigo, más presencia y más importancia en la vida de sus habitantes. Fabián Montaner estuvo ahí y te lleva a recorrer este paraíso terrenal en un informextra imprescindible, sobre todo si estás pensando en viajar a Europa.

KNOCKOUT

Creadores: Karl Kesel y Tom Grummett
Primera Aparición: como Kay: Superboy n° 1

Nombre Real: Kay (sin apellido conocido)
como Knockout: Superboy n° 2 (1993)

HISTORIA: Nacida en Apokolips, Knockout recibió entrenamiento para transformarse en una Female Fury en la academia de Granny Goodness. Pero debido a su voluntad inquebrantable, fue encadenada a las paredes de uno de los fosos de fuego por Big Barda, en ese entonces líder de las Furies. Knockout permaneció encadenada sin agua y comida durante semanas, hasta que se le apareció Thaddeus Brown, el Mister Miracle original y le dijo que ella podía elegir su propio destino y él le enseñaría el camino. La joven tomó la presencia como una alucinación producto de su inanición, e ignoró el encuentro. Semanas más tarde, consiguió el perdón de Granny Goodness y recibió su uniforme.

Fue en esta época que Barda abandonó Apokolips para unirse a Scott Free, lo cual despertó en Knockout un extraño sentimiento: la libertad. Así fue como, tiempo después, al volver a ser encadenada en los pozos de fuego, la joven utilizó todas sus energías para liberarse y, siguiendo el camino que le enseñara Thaddeus, se arrojó al interior del pozo, donde se abrió un tubo boom que la llevó a Hawai.

En este lugar tomó el nombre de Kay y se puso a trabajar en un bar de strippers, más que nada por el vestuario vistoso y la camaradería entre las chicas. Así pasaron los años, hasta una tarde cuando la transmisión por TV de una pelea entre Superboy y Sidearm, despertó pasiones olvidadas en el corazón de Knockout, quien decidió calzarse nuevamente su traje y salir a enfrentar al Joven de Acero. Para llamar su atención, decide robarse del museo la Lanza de Lomo, una antigua reliquia hawaiana, y de esta manera se enfrentan por primera vez en una pelea en la que Knockout demuestra su superioridad en el combate y deja a Superboy tendido en el piso. La muchacha le devuelve la lanza y escapa con la promesa de volver pronto.

Una noche, al terminar su show, Kay es atacada por Deadshot, quien la invita a formar parte del Escuadrón Suicida, a cambio de borrar sus cargos por el robo de la lanza. La chica acepta y se une al grupo integrado en esta ocasión por el antes mencionado Deadshot , el Captain Boomerang, Sidearm, King Shark y Superboy. La misión que llevan a cabo consiste en desbaratar a la organización criminal conocida como Silicon Dragons; acción que logran con bastante éxito gracias a que Knockout utiliza el cinturón explosivo del King Shark para destruir su base de operaciones. Tras la explosión se la da por muerta y recién volverá a aparecer para ayudar a Superboy en su pelea con Champion (en realidad, Valor con un problema de amnesia), la cual fuera digitada por Gamboli, un corrupto empresario, dedicado a las apuestas ilegales. Debido al envenenamiento por plomo de Valor , Superboy se lo lleva a Star Labs en busca de ayuda y deja a Knockout para resolver el problema, que la chica soluciona asesinando al empresario y destruyendo el barco en el que se encontraba. Tras este incidente, decide renunciar al bar y mudarse a la casa de Superboy para entrenarlo y transformarse en su compañera.

Así, trabajando en equipo, se enfrentan a Killer Frost, The Technician y SilverSword, hasta que entran en escena las Female Furies quienes se enteran del paradero de Knockout y vienen a la Tierra para eliminarla. Este enfrentamiento, en el que Knockout asesina secretamente a un policía, la obliga a revelarle su origen a Superboy y la dupla decide enfrentar a las Furies sin buenos resultados, hasta que Dubbilex les hace creer a las Furies que triunfaron, y estas abandonan la Tierra. Por esta época, el control de Knockout sobre el Joven de Acero es considerable, con lo cual se exacerba su violencia y se aleja de sus seres queridos. Cuando Dubbilex descubre lo ocurrido con el policía durante la batalla con las Female Furies, tanto Knockout como Superboy se transforman en prófugos de la justicia, situación que los lleva a enfrentarse con Supergirl y la recién formada Hawai SCU.

En busca de un lugar donde esconderse, llegan a una pequeña isla volcánica perteneciente a Victor Volcanum, quien tiene secuestrado a un grupo de científicos. Superboy cree que los científicos fueron asesinados por Volcanum y Knockout alienta al chico para que lo mate. Este se niega y entonces ella hace el trabajo sucio, con lo cual se pone en evidencia. En este momento, Superboy vuelve a ver la situación claramente y la enfrenta en un duro combate, para luego entregarla a las autoridades para que responda por sus crímenes.

Knockout es trasladada a Ingersoll, una prisión de máxima seguridad, en la cual todavía permanece. **(Federico Velasco)**

EXTRA-DATA

Knockout acompañó a Superboy durante toda la primera etapa de Kesel y Grummet, a partir del n°11 y hasta el final de la saga Losin' It, que también marcó el final de la dupla artística en la serie, hasta su regreso en el n° 50.

LUEGO DE ALGUN TIEMPO SIN ESTRENOS IMPORTANTES EN LA PANTALLA ARGENTINA, EN LOS ULTIMOS MESES SE VINO UNA NUEVA INVASION DE SERIES JAPONESAS, DEMOSTRANDO QUE EL ANIME LLEGO PARA QUEDARSE. MAGIC, FOX KIDS Y CARTOON NETWORK SE BATEN EN UNA ARDUA GUERRA POR VER QUIEN POSEE LA MEJOR SERIE DEL MOMENTO, PERO ESA GUERRA YA HA SIDO GANADA POR UN SAMURAI DEL PASADO CONOCIDO COMO EL DESTAJADOR. SE LLAMA RUROUNI KENSHIN, PERO ACA SE DIO A CONOCER COMO...

Samurai X

por Estudio Nuez
http://www.estudionuez.4all.com.ar

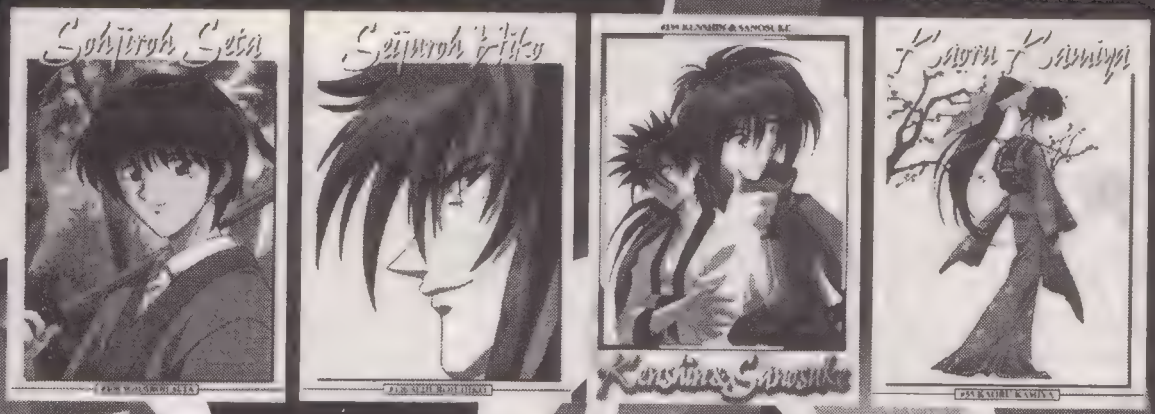
Rurouni Kenshin es (c) Nobuhiro Watsuki, Studio Gallop, Fuji TV y Sony Entertainment.

EL MANGA

Las historias de samurais siempre fueron muy exitosas en Japón, debido a su carácter realista y detallista en cuanto a la época en que se situaban. Quizás el mayor exponente de este género sea Kozure Okami (Lone Wolf & Cub) de Kazuo Koike y Goseki Kojima, iniciado en 1970. Pero no todo sobre los samurais estaba dicho, o por lo menos eso pensaba Nobuhiro Watsuki cuando creaba Rurouni Kenshin (nombre original de Samurai X) para las páginas del semanario Shonen Jump de la editorial Shueisha, en 1995. En la cuna de obras como Dragon Ball y Dr. Slump (de Akira Toriyama) o I's (de Masakazu Katsura), entre otros éxitos, Watsuki demuestra que merece ser uno de los grandes de la industria del manga con su fresca versión de una era de grandes cambios en la historia japonesa, como lo fue la Era Meiji.

Este autor nació el 26 de Mayo de 1970 en la ciudad de Tokyo, pero fue criado en Nigata. Su primer reconocimiento como mangaka le llegó con el premio Shonen Jump para autores noveles con su obra Podman. Pero ese no fue el único, ya que luego ganó el premio Pop Step con su historia protagonizada por adolescentes Hokuriku Yurei Kobanashi (Historias cortas de fantasmas de Hokuriku). Pero su primera historia con samurais era un trabajo corto llamado Sengoku No Mikazuki (Luna Creciente en Epoca de Guerra). Al poco tiempo, apareció una historia corta llamada Kenshin, Meiji Kenkyaku Romantan, que fue la primer historieta protagonizada por Kenshin Himura, y que demostraba a los directores de la editorial que Nobuhiro Watsuki era capaz de crear un gran éxito. A los pocos meses, Rurouni Kenshin hacia su debut triunfal y con ella llegan el éxito en ventas, el éxito de su autor y las posteriores versiones para cine, televisión y video.

A medida que iba realizando el manga, Watsuki iba aprendiendo historia antigua para dotar a la obra de una fehaciente credibilidad, empresa que luego lo llevó a estudiar las armas antiguas y las técnicas de combate de la época. Nobuhiro Watsuki logró un éxito con esfuerzo y con una calidad gráfica pocas veces vista. Su saga es la historia de un gran samurai asesino que vivió en la época más controvertida y sangrienta de la historia japonesa: la Era Meiji.



LA ERA MEIJI

Toda la historia de Samurai X se sitúa en la era japonesa conocida como Meiji, que abarcó el período situado entre los años de 1868 y 1912. La era Meiji es inmediatamente posterior a la época Edo (1615-1868), hacia cuyo final tuvo lugar el "Ishin" (la Restauración). La ciudad de Edo, en donde se establece y tiene sus aventuras Kenshin, es la misma en la cual tuvo su sede el shogunato Tokugawa desde 1603 hasta 1867, y la cual (alrededor del año 1700) se convirtió en la más poblada de Japón. Luego de la Restauración Meiji en está ciudad se instaló el Emperador y pasó a llamarse Tokyo, que significa "Capital del Este".

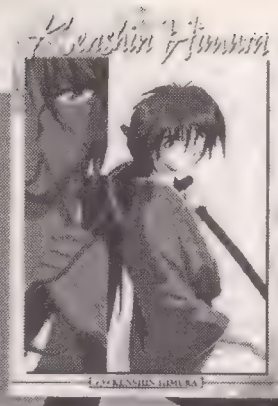
La Restauración surgió a partir del quiebre cultural y político que se dio cuando Japón se abrió a los demás países occidentales, y que dio pasó a la modernidad y a la destitución del régimen feudal impuesto hasta ese punto. Disconformes con estos cambios, muchos clanes (mayoritariamente de samurais) se quisieron imponer mediante la fuerza contra el Shogun, dando pie a un guerra civil que devino en la muerte de cientos de guerreros. A todos los samurais les fueron arrebatados sus privilegios y honores y era penada la portación de espadas en la vía pública, algo que muy poco antes era la denotación de un título de nobleza. Luego del "Ishin", Japón se vio invadida repentinamente por la modernidad, con el tren a vapor y el telégrafo como máximos exponentes y a la vez, percibidos como demonios del infierno por una civilización que hasta ese momento se encontraba completamente aislada y semi-estancada en la era medieval.

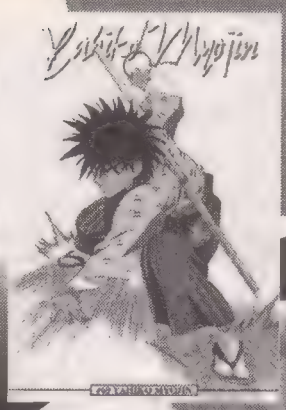
Con este trasfondo histórico y real es ahora el año 1871 y nos encontramos con Kenshin Himura, antes conocido como el "Destajador", el cual luego de ser el mayor asesino de la Restauración, lleva ahora el peso de todos los cuerpos que han muerto bajo el filo de su espada. En honor de aquellos a los quitó su vida, jura no volver a empuñarla si no es para defender a los que aprecia y ama o para ayudar al prójimo. Pero esto no será fácil de cumplir, ya que luego de ser un errante solitario, ahora tiene por quiénes preocuparse y velar por su seguridad, en especial cuando muchos guerreros de aquella restauración llegan a esta recién nombrada "Capital de Este" para retarlo a muerte. Quien lo venza, podrá ostentar el gran título de "Destajador", el más grande asesino de todo el Japón.

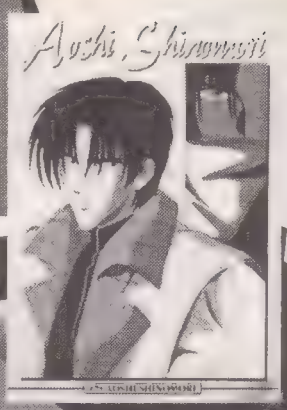
LA SERIE DE TV

Por supuesto que las aventuras de Kenshin Himura debían ser adaptadas a la televisión y así fue, cuando el manga estaba recién en su séptimo tomo recopilatorio. Rurouni Kenshin se estrenó el 10 de Enero de 1996 y se extendió hasta el 8 de Septiembre 1998 a lo largo de 94 episodios en la Fuji TV.

Pese a lo que los fans del manga creían, el traspaso de la historieta de Nobuhiro







LOS PERSONAJES

Muchos de los querreros de la era Meiji fueron famosos por sus técnicas y ataques, a tal punto que algunos son leyenda. Pero, ¿Dónde termina la leyenda y comienza el mito? Esta es una de las preguntas que se hizo Nobuhiro Watsuki cuando creó a los personajes de Rurouni Kenshin, y su respuesta fue simple: mezclarlos. Muchos de los protagonistas de esta serie están basados en personajes históricos de aquella época. Sólo basta interesarse un poco en historia antigua del Japón, consequirse algunos libros y ustedes mismos los descubrirán.

• **Kenshin Himura:** Pese al diseño de personajes que lo muestra aniñado, Kenshin tiene 28 años y fue el más grande asesino del "Ishin". Ya cansado de la matanza, decide renunciar al cargo de asesino, pero esto no le será fácil. De aspecto agradable y con un lenguaje formal y exageradamente respetuoso, sus oponentes tienden a subestimarlo. Pero los asesinatos que ha cometido lo dejaron una secuela de por vida: en casos extremos se ve envuelto en su lado oscuro y malévolo, y teme volver a convertirse en el asesino cruel y sediento de sangre que era antaño. Por eso se impuso no volver a empuñar su espada sino es por una causa noble o para defender a las personas que aprecia.

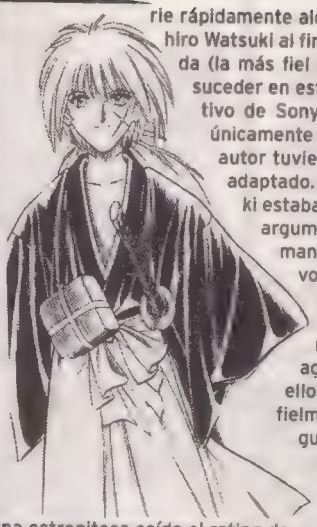
• **Kaoru Kamiya:** Esta joven de 17 años es la heredera de la escuela de Kempo (el arte de usar espadas de madera sólo para la defensa) de su fallecido padre. Ella permite a Kenshin quedarse en la escuela luego de que el joven samurai le salvase la vida, episodio que también la ha hecho muy dependiente de él. También teme que la faceta de asesino vuelva a despertarse en Kenshin y que en su carácter de errante, este se vaya sin aviso. En otras palabras, teme perderlo para siempre. A pesar de la época, Kaoru tiene todos los arquetipos de la mujer actual, independiente y de carácter fuerte que no va dejarse atropellar por las situaciones que se le crucen. Además es una mala cocinera, como se lo hacen notar siempre que pueden Yahiko y Sanosuke.

• **Yahiko Myojin:** Este joven es descendiente de samurais y como sus antepasados, desea llevar en alto el nombre de su familia mediante el honor. A los 10 años es carterista, hasta que Kenshin y Kaoru lo alejan de ese mundo y empieza a entrenar en la escuela de la joven Kamiya para algún día ser un gran querrero como Himura. Pese a su corta edad, ha demostrado ser un miembro muy importante del grupo de Kenshin debido a su aspiración por superarse y su carácter decisivo. Su sueño es, algún, día poder usar una katana como el joven Himura.

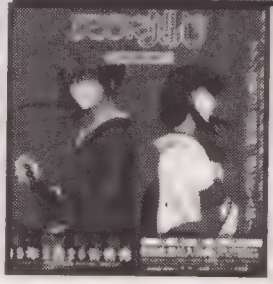
• **Sanosuke Nagara:** Este joven querrero de 19 años es el único sobreviviente del grupo armado Sekihoutai, que fue diezmado por los revolucionarios samurais en el "Ishin". Con la intención de vengar a sus compañeros, llega para enfrentar al famoso Destajador, pero descubre que él ha cambiado y que ya no es el gran asesino que buscaba. Al escucharlo y escuchar sus motivaciones para este cambio, Sanosuke también decide dejar a un lado la lucha y unirse al Dojo Kamiya.

Watsuki fue hecho de manera excelente. Samurai X posee lo mejor de otros éxitos televisivos japoneses, muchos de los cuales también se han visto en nuestras pantallas: posee las intensas secuencias de lucha de los Caballeros del Zodíaco o Dragon Ball, combinadas con el humor inocente y absurdo de Ranma 1/2. El director Kazuhiro Furuhashi (que ya había dirigido la ya mencionada Ranma, de Rumiko Takahashi), ha equilibrado esta serie de manera equitativa y logró evitar la saturación de la lucha o de las situaciones hilarantes. Bajo la producción de Sony Pictures Entertainment, Samurai X tuvo mucho éxito, gracias a las grandes ventas que generaba el manga y a su gran calidad visual. Los episodios hechos por el Studio Gallop tienen una animación muy fluida, muy superior al común para este tipo de formato que, acompañada de una dirección de fotografía excelente, crean un producto único, capaz de refrescar el estereotipado generó de los samurais. Las voces fueron excelentemente escogidas y nos encontramos con Suzukaze Mayo en el rol de Kenshin, a Miki Fujitana como Kaouru, Yuji Ueda como Sanosuke y a la joven Miina Taminaga como el ladronzuelo Yahiko.

Pero no todo resultó como se había planeado ya que la se-



rie rápidamente alcanzó al manga de Nobuhiro Watsuki al final de su primer temporada (la más fiel al manga), y como suele suceder en estos casos, el equipo creativo de Sony comenzó a crear plots únicamente para la TV, hasta que el autor tuviera más material para ser adaptado. En ese momento, Watsuki estaba en mitad del tercer arco argumental de su obra. De esta manera, Sony creó 39 nuevos episodios que se situaron luego del capítulo 151 de la continuidad del manga. Pero esto no agradó a los fans, ya que ellos querían ver adaptado fielmente el último arco argumental de Watsuki y no las nuevas historias con las que la estaban rellenando. Esto produjo una estrepitosa caída el rating de la serie en la Fuji TV, y por consiguiente, la cancelación de la serie en su episodio nº94. En otras palabras, los propios fans, ansiosos por ver a su manga favorito adaptado a la televisión, fueron los causantes de que esta se cancelara sin llegar a traspasar todo el manga a la pantalla. Cuando Sony se percató de que la cancelación de la serie era inminente, vio la forma de lucrar un poco más y decidió no emitir el último capítulo, sino sacar el episodio nº95 a la venta directa en video. Este característico episodio 95 en realidad no tenía ninguna particularidad, ni ningún hecho relevante a la totalidad de la serie, ya que era una saga inventada por los guionistas de Sony, que lo único que hacia era dar pie al inicio de la última saga del manga, y por ende no le otorga un final definitivo a la serie. Pero ese no sería el fin de Rurouni Kenshin en la pantalla, ya que todavía existían dos formatos en los cuales no habían probado al Samurai X: el OVA y el largometraje cinematográfico. Lamentablemente, el tramo final del manga nunca fue adaptado a ninguno de estos formatos.



LA PELICULA Y LOS OVAS

Tras el repentino cese de la serie de TV, Samurai X volvió, esta vez en formato fílmico. Rurouni Kenshin: Ishinshishi e no Chikonka se estrenó en los cines japoneses en Diciembre de 1997, en pleno auge del manga y de la serie de TV. Esta película contó con la dirección y el diseño de personajes de Hatsuki Tsuji, mientras que el guión era de Yukiyoshi Ohashi. Pero el resultado no dejó satisfechos a los entusiasmados fans, que querían ver la continuación del manga a como diera lugar. En el fondo tenían razón, ya que nuevamente se trataba de una historia nueva, la cual además no contenía ninguna revelación en la trama y ofrecía una animación demasiado similar a la de la serie de TV. Más que una verdadera película, parecía tratarse de un especial para televisión.

La historia que se narra en el largometraje es bastante política, con un complot para desestabilizar al gobierno del Emperador como eje, con lo cual las escenas de acción y peleas se ven mayoritariamente reducidas. Además, Kenshin se encuentra con familiares de alguien a quien mató en su pasado y estos desconocen su identidad, lo cual traerá problemas, en especial cuando descubren que él es el "Destajador". La pocas escenas de acción eran las que los fans esperaban con ansiedad, pero al ver que había muy pocas, se decepcionaron mucho y de esta forma Rurouni Kenshin: The Movie no tuvo todo el éxito que Sony y las demás empresas esperaban. Aún así, no fue un fracaso.

Luego de este segundo intento, Sony sabía que para tener un éxito seguro entre los fans, necesitaba darles algo que los entusiasmara, pero al mismo tiempo sabían que no podían continuar la serie de TV. Así que la respuesta fueron los OVAs. De esta forma nació la primer saga de cuatro capítulos que se sitúan en el pasado de la serie de TV, en la cual se ve a Kenshin Himura en pleno apogeo del "Ishin", y del suyo mismo como el temible "Destajador".

El primer capítulo ("Kiru Otoko") salió a la venta el 2 de Febrero de 1999, el segundo ("Mayoi Neko") el 21 de Abril y el tercero ("Yoino Satoyama") y cuarto ("Juji Kizu") estuvieron a la venta el 19 de Junio y el 21 de Septiembre de 1999, respectivamente.

Esta vez, la historia (una vez más creada por la gente de Sony) tenía todo un carácter nuevo en cuanto a los personajes. El guión es mucho más serio que su versión televisiva y deja por completo a un lado las situaciones divertidas. Además, incluía algo completamente novedoso y atractivo para todos los fans: la historia de cómo Kenshin llegó a tener esa cicatriz en forma de cruz en su mejilla izquierda.

Esta serie de OVAs tiene una atmósfera asfixiante, sangrienta y, para que los personajes fueran acordes con la realización, estos fueron rediseñados de manera mucho más adulta por Masahide Yanagisawa, mientas que el director Kazuhiro Furuhashi, rodea a los personajes de oscuridad y lluvias, que en ciertas escenas y momentos son dignas de Mamuro Oshii. La animación tampoco fue descuidada y llega a su máximo exponente en esta serie de OVAs, ya que la fluidez y detallista de la misma nos recuerdan a una verdadera película de cine.

En estos cuatro capítulos conoceremos además del ya mencionado hecho de la cicatriz, a una de las mujeres que han transitado la vida de Kenshin, como así también su origen e integración a la casta de los samurais. En otras palabras, los OVAs de Rurouni Kenshin se hacen indispensables para todo fanático de la animación en general. Pero igual ese tampoco es el fin de Kenshin Himura, ya que están anunciados para Diciembre de este año y Febrero del próximos dos nuevos OVAs del gran asesino del "Ishin".

EN ENERO,
LOS CINES ARDEN
CON
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
Y
Y from hell
ENTERATE
TODO SOBRE
LOS MEGA-
ESTRENOS
EN

COMIQUEANDO
Nº 55

Y ADEMAS
- ALITA
- INFORMEXTRA: COMICS EN LA WEB
- SUPLEMENTO JLA • FICHAS
- Y EL FINAL DE JUAN DE NOCHE

COMIQUEANDO Nº 55 • BUSCALA EN ENERO

SAMARITAN

Creadores: Kurt Busiek y Brent Anderson
Primer Aparición: Kurt Busiek's Astro City (v. 1) n. 1 (1995)

HISTORIA: El verdadero nombre del héroe conocido como Samaritan es desconocido. Ni siquiera se sabe su origen, sólo que hizo su aparición en enero del '86, y desde entonces se convirtió en el héroe más grande de la Tierra.

Lo que se sabe de Samaritan es que nació en nuestro planeta, en el siglo XXXV, y que era un hombre común. El ecosistema se encontraba irremediablemente dañado, y la radiación que afectaba la corteza terrestre aseguraba que no habría una nueva generación de seres humanos. La vida estaba a punto de extinguirse. Los científicos de ese entonces eligieron a una persona entre miles de candidatos para que se infiltrase en la sociedad del pasado y evitase el evento que crearía el mundo estéril del mañana. Ése humano que pasó todos los tests de aptitud física se convirtió en un experto en la historia del siglo XX, y luego que le entregasen su zyxómetro (una computadora orgánica), fue enviado al pasado.

Pero surgió un evento no previsto, algo que los científicos daban por descontado: durante su viaje, este agente se bañó en el fuego empírico, la energía que es la materia prima del tiempo y el espacio. Cuando apareció hacia fines de 1985, estaba totalmente cambiado. Su pelo era azul, tenía superfuerza, manifestaba poderes que no podía controlar, como una "red empírica" que podía amenazar inocentes.

Cuando finalmente pudo dominar sus habilidades, ya era enero del '86, y el trasbordador Challenger estaba a punto de estallar en el aire. El agente del futuro voló hasta el lugar y cubrió los tanques de combustible con su red empírica, protegiendo el trasbordador y su tripulación. El poco tiempo le había obligado a exponerse ante el público, pero su misión era más importante que él. La prensa enloqueció por este superhombre, y todos querían saber quién era. "Por favor... No soy tan importante..." les dijo, "Sólo llámenme un buen Samaritano". A partir de ese evento, el desinteresado héroe se convirtió en Samaritan, un ídolo mundial.

Con su misión finalizada, era momento de crearse una vida. Con el zyxómetro ingresó en bases de datos de todo el mundo y creó la identidad de Asa Martin, (anagrama de "samaritan") y consiguió trabajo en Current, un semanario de Astro City, como corrector literario. Éste contacto, sumado a su zyxómetro, le permite enterarse de las catástrofes mundiales. Además, su computadora orgánica le transmite las emergencias en orden prioritario directamente a un implante que tiene en el lóbulo de la oreja.

La principal debilidad de Samaritan es su deseo de ayudar en todo. Se esfuerza siempre al máximo, y detesta perder el tiempo. Duerme poco y lucha hasta quedar exhausto. Su marca registrada es contar las décimas de segundo que tarda en volar entre las distintas amenazas que evita. Rara vez está quieto en un lugar, jamás se queda a que le agradezcan sus actos, y de vez en cuando asiste a obras benéficas en su honor, pero tan solo porque si quedara como un héroe arrogante, su trabajo se haría más difícil.

El hecho de no relacionarse con nadie en su vida privada (que es casi inexistente) le causa gran frustración, ya que es consciente de que las mujeres más hermosas morirían por tener una cita con Samaritan. Pero él no concibe utilizar su prestigio para bien personal. Lo único que se permite hacer es utilizar el zyxómetro para que haga su trabajo de corrector, incluso dejando pasar algunos errores para que no sea demasiado perfecto.

En una oportunidad, los miembros de la Honor Guard, grupo al que él pertenece, lograron convencerlo de que se tomara una noche de descanso y tuviera una cita con Winged Victory, una hermosa heroína alada. Para que esto se diera, los miembros de la Honor Guard y otros héroes de Astro City tuvieron que encargarse de todos los casos posibles, para que Samaritan pudiera olvidarse de su trabajo al menos por una noche y pasar una velada sin preocupaciones.

Nadie lo sabe, pero el mayor sueño de este héroe es volar. Si bien sus poderes le permiten hacerlo, él sueña con librarse de las ataduras que se impuso, de su rutina de salvar al mundo todos los días, y volar en libertad. Ésa es la gran carga que pesa sobre los samaritanos, jamás piensan en ellos mismos.

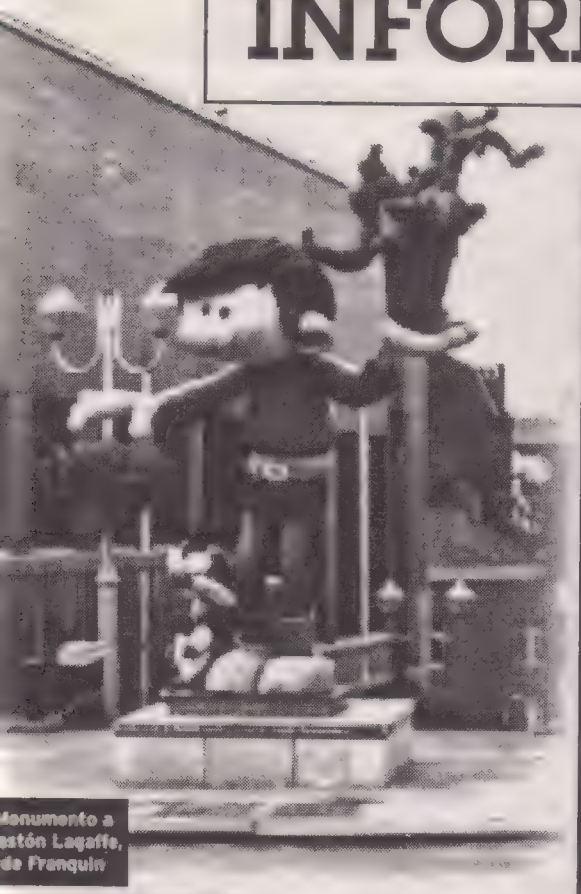
Samaritan logró volver al siglo XXXV, luego de una batalla con Eterneon. No pudo encontrar a sus padres ni el barrio donde vivió. El futuro había cambiado, y en consecuencia él nunca nació. Es un misterio hasta para él cómo al no haber nacido, todavía existe. **(Martín Casanova)**

EXTRA-DATA

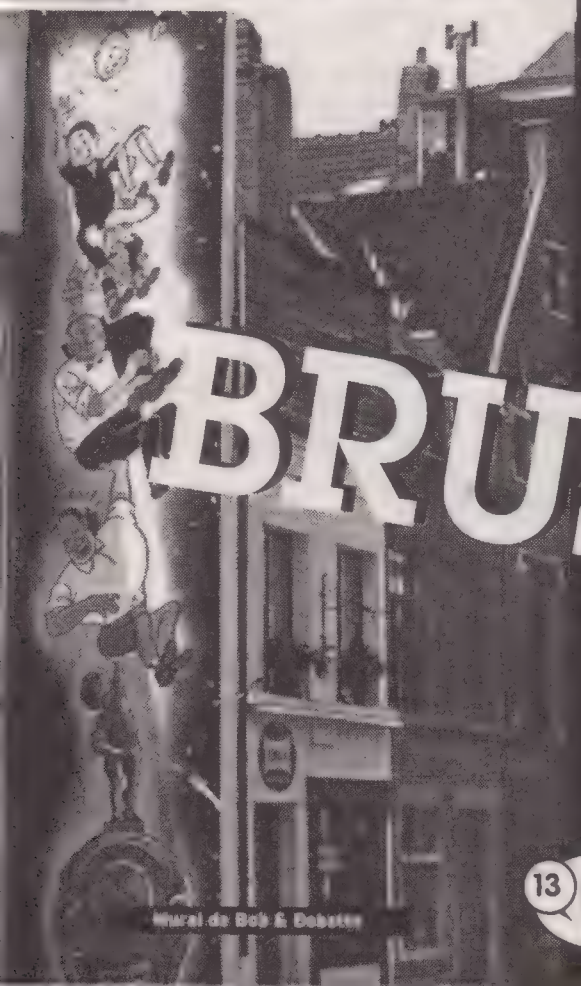
Con Astro City, Busiek creó un universo donde puede jugar con los arquetipos y las convenciones de la cultura actual. Samaritan es, obviamente, un paralelo de Superman, así como Jack-In-The-Box es Spider-Man, Altar Boy es Robin o Bucky y Winged Victory es Wonder Woman. Las historias de Astro City son muy ricas en referencias, tanto de personajes del mundo del cómic (está el "Monte Kirby" o el restaurante "Goscinny's"), como teorías filosóficas (el fuego empírico) o hechos históricos, como la tragedia del Challenger.

INFORMEXTRA

por Fabián Montaner



Monumento a
estón Lagaffe,
de Franquin



Mural de Bob & Bobette

BRUSELAS

LA CAPITAL MUNDIAL DEL COMIC

¿Alguna vez pensaste en vivir en una ciudad donde el comic fuera el tema más importante de la misma, al punto tal que los principales personajes decoraran las paredes de los edificios, las calles, las estaciones de subte, las plazas, los bares y restaurants, los colectivos, etc..? ¿O en una ciudad que tuviera más de 15 librerías especializadas, todas con exposiciones permanentes, posters, serigrafías y ediciones exclusivas de tus autores favoritos? ¿O donde la experiencia de entrar a comprar en uno de estos lugares tan bien ambientados fuera un placer y no un mero trámite, donde encontraras todo lo que buscaras y los empleados fueran amables y eficientes?

Créase o no, esa ciudad existe. La capital de Bélgica es una ciudad donde el comic se estudia en la universidad y se usa para enseñar y educar. Cuenta con un Centro de la Historieta hiperlujoso, que funciona como museo permanente, sala de conferencias, sede de exposiciones temporarias, local de venta de comics, biblioteca y lugar de encuentros.

Hay una ciudad donde te podés sentar en una plaza céntrica, en un bar, o en un vagón del subte y podés sacar un comic y leerlo tranquilo sin que nadie te mire raro ni te acuse de infradotado. Un lugar donde el comic es un arte reconocido, que forma parte de la vida cotidiana, un fenómeno para respetar y apreciar, no para soslayar. Si llevás toda tu vida buscando un lugar así, no busques más. Permitime darte la bienvenida a

LOS NUMEROS DE BDLAND

Empecemos con un dato potente: Cada año se editan en Bélgica más de 40 millones de álbumes de BD (abreviatura de "Bande Dessinné", la denominación del comic en lengua francesa). El 80% son versiones en francés de tapa dura, y el resto publicaciones holandesas de tapa blanda o broche. Esta tradición se inauguró con los primeros álbumes a color de Tintin, editados por Casterman durante la Segunda Guerra Mundial, y hoy es la especialidad de un país que exporta las 3/4 partes de su producción (el 75% de la BD que se consume en Francia proviene de Belgica).

Libreria Little Nemo

Las Editions Dupuis ocupan la envidiable posición de líder del mercado con una venta anual de 9 a 10 millones de álbumes, y más de dos tercios de esa producción atraviesa la frontera. Gracias a un programa de 70 novedades anuales y un importante fondo editorial de un millar de titulos clásicos, Dupuis ocupa el primer lugar en Francia con más del 33% de los álbumes que se venden en ese país.

Una compañía editorial con múltiples actividades, las Editions Casterman, sostienen simultáneamente una producción de libros ilustrados para la juventud y un importante sector BD: 5 millones de álbumes por año. Aquí también la exportación cumple un papel crucial, más del 80%. Con la escalofriante cifra de 200 millones de álbumes vendidos en el mundo en más de 70 años, la serie de las Adventures de Tintin (del maestro Hergé), es sin lugar a dudas la estrella de Casterman. Pero un catálogo ambicioso propone, además, otros 300 títulos.

Sostenidas por un largo tiempo por el magazine Le Journal de Tintin (hoy desaparecido), las Editions du Lombard sacan unas 40 novedades anuales y producen entre un millón y medio y dos millones de álbumes.

Al otro lado de la frontera lingüística (en Bélgica conviven dos idiomas: el francés y el flamenco) y especializada en álbumes populares sin lomo, la Standaard Uitgeverij domina la marcha flamenca, con diversas series producidas por los estudios Vandersteen. Su público exige una gran regularidad de producción (4 títulos al año de la misma serie), un precio reducido al extremo y ciertas características gráficas y de humor, propias de la escuela flamenca. Con un estilo muy family-strip, pleno de fantasía y espíritu local, la serie Suske en Wiske tira, sin dramas, entre 300.000 y 400.000 ejemplares de cada álbum nuevo, con periodicidad trimestral.

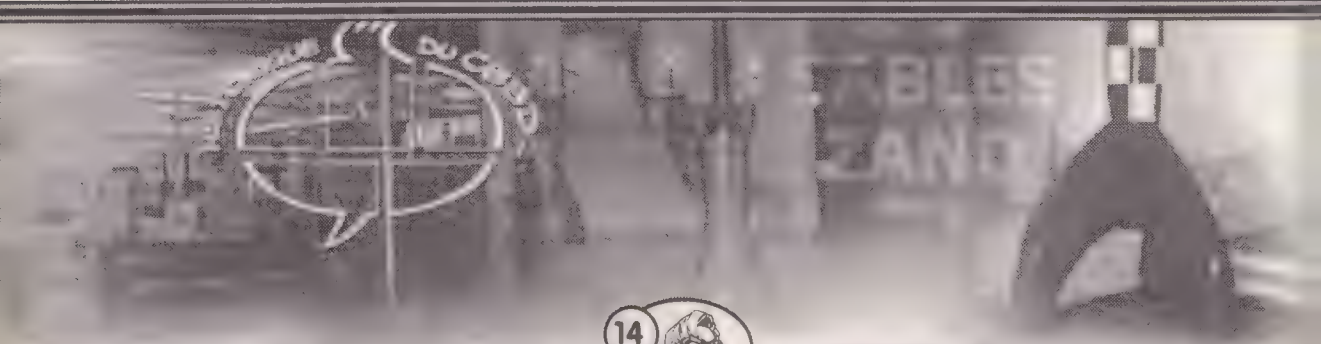
EL POR QUE DE BDLAND

En apenas 70 años de existencia, la BD se ha impuesto en Bélgica como una fuerza cultural igual a las otras artes narrativas (literatura,teatro y cine) y se ha transformado en un fenómeno social, un trazo de civilización, un arte de vivir.

La historieta se enseña en las escuelas y las escuelas la utilizan para enseñar. Los principales personajes decoran las estaciones de subte e ilustran las paredes de las ciudad. Las grandes empresas de caridad se basan en su poder de comunicación y en su potencial de simpatía, y las campañas de prevención suelen contar con los formatos y los personajes del comic, con la seguridad de llegar así al público más vasto. Ahora, ¿qué lazos unen a Bélgica con esta producción infernal de BD? ¿Cómo un país tan pequeño produjo y produce tantos

BD (Bochas de Data)
Datos básicos sobre Bruselas

- Es la capital de Bélgica.
- Tiene 1.350.000 habitantes.
- En esta región se habla francés.
- Está a 11.300 kilómetros de Buenos Aires.
- El pasaje en avión Buenos Aires-Bruselas (ida y vuelta) cuesta unos $ 800, más impuestos.
- Una habitación de hotel toraba puede andar entre los 30 y los 40 mangos diarios. Hay hoteles mejores (arriba de $ 80) y albergues juveniles más ratones (alrededor de 120 francos belgas). Más data sobre albergues y hostels, obviamente en www.asatej.com.
- Un morfi pobretón oscila entre los 7 y los 10 mangos. Uno medio pelo, entre 10 y 25. Uno finoli... hablemos en serio.
- El Centre Belge de la Bande Dessinè queda en el 20 de la rue des Sables.
- Mucha más data en www.diplobel.org/ argentina.



LOS CINCO GRANDES DE BDLAND

TINTIN (1929)

El rubio con el copete y el pantalón de golf es hoy y desde hace un largo rato, el personaje más prestigioso de la BD europea. Reportero de un diario, el Petit Vingtième, está acompañado, ya desde su primer aventura, por un fox-terrier blanco llamado Milou.

Con el correr de los episodios, se van agregando otros personajes que poco a poco formarán su "familia", ya que nadie le conoce ni padres ni novia: el rudo Capitán Haddock, fanático del whisky; el profesor Tournesol, viejo inventor cuya distracción es legendaria; Dupon(t) y Dupon(d), los dos policías tan idénticos como idiotas, y Bianca Castafiore, la volcánica diva, son los más importantes a lo largo de los 23 álbumes.

Contrariamente a sus compañeros, Tintín está poco definido: sin edad, ni una visible personalidad, parece casi asexual. Lejos de constituir una flaqueza, este vacío es un triunfo mayor de la serie y uno de los secretos de su prodigiosa longevidad. Personaje neutro, Tintín cumple a la maravilla el rol esencial de un héroe de historieta: ofrecer un soporte a la identificación del lector.

SPIROU ET FANTASIO (1938)

Después de algunas aventuras simplistas a cargo de Rob-Vel (su creador), esta serie cayó en manos de Jijé, quien le dio una mayor contextura a la misma gracias a sus innegables cualidades gráficas. Y también le dio un compañero a Spirou: Fantasio, cuya personalidad más "ligera" fue un bienvenido respiro de la perfección del héroe.

Sin embargo, fue André Franquin quien iba a transformar a Spirou en un verdadero éxito. Tras suceder a Jijé en 1946, Franquin lanzó a Spirou a sus más inolvidables aventuras, y creó una galería de personajes secundarios comparable sólo a la de Tintín. Uno debería mencionar aquí a Zantafio, el megalomaniaco primo de Fantasio; al excéntrico inventor, el Conde de Champignac, y al mejor de todos, el Marsupilami, el más adorable y versátil animal que se haya visto en las páginas de un comic.

LUCKY LUKE (1946)

Creado por Morris, este solitario cowboy empezó como un afectuoso "take-off" de las películas del Oeste de la época. Pero en 1955, Morris, sobrecargado de trabajo, le confía los guiones a René Goscinny y la serie pasa a ser más realista, al incorporar auténticas figuras del Oeste como

el Juez Roy Bean; Calamity Jane; Billy the Kid y Jesse James, todos "adaptados" por el genial escritor de Astérix. Goscinny también sumó personajes imaginarios, como los hermanos Dalton: Joe; William; Jack y Averell (bandidos de creciente tamaño y decreciente intelecto) como los archienemigos del héroe. Y no podemos olvidar a Ran-tan-plan (una obvia parodia de Rin-tin-tin), el perro más idiota y cobarde de cualquier lado del Mississippi.

BOB ET BOBETTE (1945)

Publicado originalmente exclusivamente en flamenco como Suske en Wiske, esta serie dibujada por Willy Vandersteen es una de las más longevas de la Bélgica flamenca. También se inpondrían más tarde personajes que luego conseguirían series propias, tales como Monsieur Lambique y Jerome. Delirantes y comiquísimas, las palabras no alcanzan para calificar estas sorprendentes aventuras, que alcanzarían rápidamente un enorme suceso en Bélgica y Holanda. La serie lleva ya más de 240 álbumes, publicados por las editoriales Erasme y Standaard!

LES SCHTROUMPFS (1958)

Estos simpáticos duendes creados por Peyo (seudónimo de Pierre Culliford) surgieron como un "spin-off" de Johan et Pirlout, del mismo autor. Les Schtroumpfs (o Pitufos, para nosotros) son una raza de amables y civilizados duendecillos que ingenuamente siempre triunfan sobre todas la malvades que amenazan su soporífera ciudad. Idénticos en apariencia y uniforme, pero cada uno con su propia personalidad, los Schtroumpfs forman un microcosmos de sociedad bajo la sabia guía del Grand Schtroumpf.

Personajes dignos de mencionarse son el hechicero Gargamel y su gato Azrael (no confundir con el salame que suplantó a Batman), cuya idea fija es la destrucción de los Schtroumpfs; y la Schtroumpfette (Pitufina), una belleza de encantos desvastadores.

El éxito a nivel mundial que esta serie alcanzó en los '80 (sin duda gracias a la serie animada) convirtió a esta creacion de orígenes modestos en un prodigioso fenómeno social.

artistas de BD?
Intentemos dar algunas respuestas a este fenómeno. Desde que Hergé lanzó a su celebradísimo Tintin a la aventura por todos los rincones del mundo, de Bélgica han surgido más de 700 autores de BD profesionales, sumando los de habla francesa y flamenca. Un estudio exhaustivo de todos los autores profesionales belgas reveló que Bélgica era, en 1988, el país que tenía más historietistas por kilómetro cuadrado: más de 650! ¿Por qué esa barbaridad de tantos en tan poco espacio?
La preferencia de los belgas por las imágenes, esta fuerza impulsora visual, se puede ver a través de los tiempos, como una saeta que atraviesa a las artes de la imagen. Es indudable que los habitantes de este "petit" país han estado desde siempre fascinados por las artes visuales, pero por todas las artes visuales: la pintura, el cine, la danza, etc..
Su larga tradición de excelencia en pintura, por ejemplo, se remonta a la Edad Media. Generaciones tras generaciones de pintores se han sucedido, sin interrupción, sobre este territorio que un día se llamaría Bélgica.
Devenido el campo de batalla privilegiado de los ejércitos europeos, Bélgica ha sido invadida, ocupada, oprimida. En ciertos momentos de su historia, le ha sido imposible a una u otra parte de su población hablar su propia lengua. Era, obviamente, más "diplomático" usar la del ocupante de turno. En esta particular situación, la reacción del belga, obligado por las circunstancias, fue la de bordear el obstáculo. Si no era posible hablar o escribir, entonces vamos a mostrar, a producir imagenes, pintar, dibujar. Un bello ejemplo de este tipo de reacción está dado por el cuadro de Pieter Brugel "Le Massacre des Innocents". La escena, si bien inspirada en la Biblia, muestra un paisaje local reconocible, con paisanos locales, pero los estandartes, las armaduras y los soldados masacradores son españoles. Lo que no se puede decir abiertamente, encuentra su canalización a través de la fuerza de la imagen.
La cohabitación permanente de dos culturas fundamentalmente diferentes y de al menos tres lenguajes, ciertamente ha jugado un rol importante en la formación del gusto desmedido de los belgas por las artes visuales. Bélgica se define como el país donde se sitúa la interface entre la cultura francesa y flamenca. La fricción permanente entre estas dos culturas produce la energía que las transforma. Saltar las barreras y las fronteras lingüísticas es un fenómeno diario en Bélgica. Y el ejercicio es mucho más sencillo si se realiza con la ayuda de imágenes, más que de textos.
Un último dato tan curioso como revelador: En los años '50 , este país sería, a excepción de EEUU, el de más salas de cine por kilómetro cuadrado.

Mural de Bill & Boul (Dany y Pompon) de Roba

LOS COLOSOS DE BDLAND

Los principales vehículos de difusión de la historieta en Bélgica son, sin duda, dos magazines: Le Journal de Spirou y Le Journal de Tintin, joyas y ejemplos de revistas de antología y verdaderos semilleros de autores que muy pronto iban a mostrar sus talentos. La primera, aparecida el 21 de Abril de 1938, ha publicado más de 100.00 planchas originales en las 115.000 páginas propuestas por la editorial Dupuis. Después de los precursores Rob-Vel (creador de Spirou), Dineur, Jijé (uno de los más fecundos próceres de la BD europea) y Sirius, 150 dibujantes y 25 guionistas han hecho sus primeras armas o han logrado su consagración en la más vieja revista belga de BD. Reputados miembros de una hipotética "Escuela de Marcinelle" (llamada así por la localidad donde operaba la imprenta de la editorial), los veteranos (y originarios de Bruselas) Peyo, André Franquin, Morris, Paape, Maurice Tilleux y Roba han ejercido una enorme influencia sobre la evolución y la democratización del Noveno Arte. Al 7 de octubre del 2001, Le Journal de Spirou está en su número 3.200.
La segunda, aparecida el 26 de Septiembre de 1946, presentó una verdadera acuarela de artistas y personajes de tono realista: Hergé, con la continuación de las aventuras de su archiconocido Tintin, el dibujante y personaje belgas más famosos en el mundo. Edgar P. Jacobs, con el suspenso diabólico de su serie Blake et Mortimer, enrolada en la línea clara y caracterizada por la abundancia de textos, la elaboración del guión y el consiguiente ritmo narrativo tan propio, que crea una atmósfera particular. Y por supuesto, otros autores menores, como Paul Cuvelier con Corentin (de 1946 a 1973); Jacques Laudy con Hassan y Kaddour (1948- 1962); el francés Martin con Alix; Weinberg con Dan Cooper; el francés Tibet y Ducheteau con Ric Hochet; Craenhals con Chevalier Ardent;

Librería Multi BD

Mural de Lucky Luke, de Morris

Hermann y Greg con Bernard Prince y Comanche; Vance y Greg con Bruno Brazil, y Paape y Greg con Luc Orient. Pero también han pasado por la revista series humorísticas, tales como Cubitus de Dupa y Robin Dubois de Turk y De Groot. Esta prestigiosa revista, que fue un suceso inmediato, llevaba en su tapa el famoso slogan: "Pour les jeunes de 7 a 77 ans" (para los jóvenes de 7 a 77 años).

Ambas publicaciones, verdaderas representantes de la Edad Dorada de la BD belga, son como un lugar de encuentro único entre el talento innovador de grandes autores y la creación de personajes geniales.

BDLAND HOY

En Bélgica, como ya mencionamos, la BD forma parte de la vida cotidiana. Ella se encuentra en los diarios y en las revistas de todo tipo. Los álbumes y revistas se pueden conseguir ya sea en las comiquerías especializadas o en las más pequeñas librerías. También hay varias revistas dedicadas al estudio de este tema (al estilo Comiqueando, pero belga). Los fans suelen rastrear ediciones raras y especiales, coleccionar los objetos derivados de los comics, frecuentar las exposiciones y convenciones y, si bien no tienen un gran evento fijo, al estilo Angouleme, hay más que suficientes cada mes hasta en el pueblo más pequeño. Los personajes de BD populares invaden el pasaje urbano con su presencia, ya sea con la forma de una estatua o de un mural. Bruselas, que ostenta con orgullo y justicia la distinción de ser la capital de la BD, cuenta en la actualidad con 11 murales, una estatua y una bella estación de subte llamada Tintin.

Y lo más importante: los jóvenes siguen siendo los principales lectores de BD. Ellos permanecen fieles, a pesar de la vasta oferta de entretenimientos (TV, videogames, informática, etc.). Y si bien una gran parte de la BD está pensada para ellos, un buen número de álbumes está claramente apuntado a un público adulto. Las comiquerías ofrecen una seleccion amplísima de todos los géneros posibles, que abarca incluso a los superhéroes de Marvel, DC o Image (publicados por la editorial Semic de Francia) y el nuevo comic independiente americano, este en ediciones francesas de lujo. Algunas de estas comiquerías ofrecen comics americanos e ingleses importados, pero no es tan común.

El manga, por su parte, ha logrado un espacio interesante (aunque no tanto como en Francia), de la mano de éxitos como Akira y Dragonball a mediados de los '90 y siempre acompañados del impacto del animé en la televisión. La editorial francesa Glènat es la principal editora de manga para el mundo francófono. Si bien hay una expansión del manga y el animé (cómo empujan los ponjas!), esto no molesta para nada la marcha de la BD franco-belga, por dos razones principales: 1) Los álbumes de origen francófono siguen siendo (y por robo) los más vendidos en Francia y ni hablar en Bélgica. Y 2) no es raro ver a los editores japoneses de visita en Francia o Bélgica, en busca de nuevos talentos para dibujar manga. Algunos autores franco-belgas muy solicitados por su habilidad para la narración "a la japonesa" son Alex Varenne (su Kiro se publicó en el semanario japonés Weekly Shonen Jump) y Baru, creador de L'Autoroute du Soleil, un gran volúmen de 400 páginas, originalmente encargado para el mercado nipón.

Bruselas, Lieja y Charleroi (con estatuas de Lucky Luke, Boule et Bill, Spirou et Fantasio, El Marsupilami, y con estaciones de subte con temas especiales, una centrada en la obra de Morris y otra dedicada a la editorial Dupuis) son las más grandes ciudades BD en Bélgica. Pero cada pueblito perdido en este país de casi 10.000.000 de habitantes tiene su festival mensual, su cita semanal en plazas y mercados donde se venden comics a precios irrisorios, sus exposiciones y la constante visita de los autores más importantes de Europa. Si la vida te trae por el Viejo Continente, no dejes de visitar este verdadero paraíso para todos los amantes del arte de narrar en viñetas.

Librería L'ideé Fixe

LOS RESCATADORES

EN EL SEGUNDO NUMERO DE LA MITICA NIPPUR MAGNUM, APARECIA EL DEBUT DE UNA SERIE BELICA CON RIBETES INTERESANTES Y CON HISTORIAS DE ESAS QUE NO SE LEIAN DESDE LOS TIEMPOS DE HGO. ERA LA HORA DE

AGUILA NEGRA

por Hernán Oshiro y Fernando Garcia

Esta historieta comenzó a publicarse en Enero de 1980 y contó con guiones de Ray Collins y dibujos de Solano López.

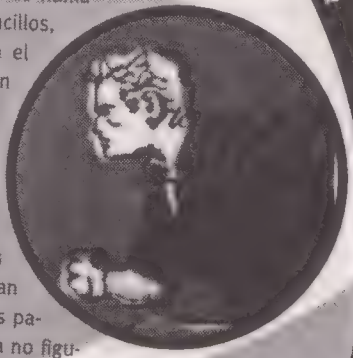
Su primera entrega, Blitzkrieg, nos introduce en la historia. El escenario es el almacén de antigüedades de Ilya Potocky, ahora viejo, quien espera junto a seis botellas de Pommery cosecha 1936, a que sus Aguilas Negras se vuelvan a reunir, para brindar por la vida y por la amistad. Todas las historias empiezan y terminan en ese lugar que, como caja de Pandora, se abre ante la pregunta curiosa de algún turista o alguna persona que quiera conocer la epopeya de las Aguilas.

Todo empieza con Wajda Radzigill, un profesor de Literatura polaco, cuyos proyectos se ven minados por las circunstancias de la Segunda Guerra Mundial. Pierde a su novia, a quien decide no seguir a París para quedarse y defender su tierra, su trabajo y el gusto por las cosas simples. Pronto se ve entrenando y a cargo de la brigada de infantería 414, compuesta por varios soldados, entre los que se destacan Ilya, Munsk, Benji y Alf.

Pero la guerra es cruel con ellos. Polonia es arrasada por los alemanes y los Sobrevivientes del 414 deciden replegarse para poder pelear de nuevo. Se unen a los Aliados, pero el mote de traidores y cobardes sobrevuela en el aire y les encargan misiones de poca monta.

Wajda asume el mando de ese batallón y toman el nombre de Aguilas Negras, en homenaje al símbolo que ostenta la bandera polaca. El profesor y los suyos van ganando reputación hasta convertirse en verdaderos héroes.

Ray Collins hace gala de su gran habilidad en esta profesión, al presentar historias humanas con personajes sencillos, sin importar el bando en el que estén, mezcladas con máquinas y con héroes casuales, que se amalgaman en una perfecta armonía para darle una vuelta de tuerca al género bélico. La historia de las Aguilas Negras, que luchan por liberar la tierra de otros para recuperar la suya (que ya no figura en el mapa), se extendió a lo largo de 13 años, en un extenso serial que, tras la partida de Solano López, contó con Roque Vitacca como dibujante de cabecera.



Los recuerdos se borran y el presente se hace cargo. Ilya vuelve a limpiar sus botellas, esperando que, algún día, las Aguilas vuelvan a volar.

Todas son las ilustraciones son © Ray Collins / F. Solano López

DEATHBITCH

BY LUCAS VARELA

FORTALEZA DEATHBITCH, 14:00 HS
¡¡AAAH!! ¡ALERTA! ¡ALERTA!
¡NOS ATACAN, DEBEMOS DAR EL ALERTA GENERAL!
¿¡PERO POR QUIÉN?!
¡POR LOS DUENDES DE LA CIÉNAGA!
¡RÁPIDO, AVISA QUE DESPIERTEN A DEATHBITCH!
OOH, SE PUDRE TODO...
¡SARGENTO, NOS ATACAN SOLDADOS DE LA CIÉNAGA!
¡CARAMBA, VOY A AVISARLE AL TENIENTE!
¡TENIENTE, NOS ATACAN GUERREROS DE LA CIÉNAGA!
VOY A AVISAR AL CAPITÁN QUE DESPIERTE A DEATHBITCH.
MI CAPITÁN, UN COMANDO DESTRUCTOR INTENTA APODERARSE DE LA FORTALEZA.
¡HORROR! ¿QUÉ HACEMOS?
HAY QUE DESPERTAR A DEATHBITCH.
¡QUÉ! ¡NI LOCO, MAN!
NO VEO OTRA SALIDA...
SOY LAGARTO MUERTO.
MORÍS
CREEK
ZZZZ
DIABLOS, NO DEBÍ MATAR A ESE EUNUCO.
LUCAS VARELA

Llega la nueva era del Comic Argentino

No te quedes con las tapas... lo mejor esta adentro

The FLASH

Creadores: Gardner Fox y Harry Lampert **Nombre Real: Jay Garrick**
Primer Aparición: Flash Comics n°1 (1940)

HISTORIA: Estamos en la Midwestern University, cerca de Keystone City, donde un triste estudiante de ciencias, de nombre Jay Garrick, vive para la ciencia y para su frustrado amor con la bella Joan Williams. Tan malo era Jay jugando al football americano que lo apodaban "Pies de Plomo" Garrick. Quien más lo apreciaba era el profesor Hughes, especialista en agua pesada.

Tras meses de investigación, cuando parecía que Jay tendría fantásticos resultados con sus estudios, al muy gil se le cayó un frasco de agua pesada y los vapores lo atontaron. Cayó sobre otros químicos y terminó desmayado en el piso. El profesor Hughes lo encontró y lo llevó al hospital, donde estuvo dos semanas en coma. Al despertarse, descubrió que los gases inhalados de esas sustancias químicas activaron su metagen y ante su amada Joan, muestra una velocidad sorprendente. Jay logra participar de un partido de football y gracias a su poder, Pies de Plomo bate todos los récords de velocidad y se convierte en el héroe del partido. Luego abandona el deporte, por no considerar justo el competir usando su don, mientras empieza a interesarse en el conflicto bélico que se desarrolla en Europa y el bien que podría hacer allí un poder como el suyo.

Joan guarda el secreto y luego de graduarse, se va con su padre a Washington, mientras Jay es aceptado como ayudante de cátedra en la Universidad Coleman de Pennsylvania. La ciudad de Philadelphia está bajo una ola de crímenes y el joven científico descubre en los diarios que en Nueva York hay héroes como el Crimson Avenger y Sandman. A los 21 años, improvisa un traje mezclando el gorro de Mercurio con un rayo y sale a correr chorros y fajar criminales de toda clase. Pronto descubrió que a gran velocidad podía hacer vibrar su cara de modo que nadie lo reconociera y mantuvo su doble vida, sin pensar en un nombre para su identidad heroica. Pero volvería a escena Joan, con la noticia del secuestro de su padre, involucrado en el desarrollo de armas bélicas. Con su poder y sus reflejos super-rápidos, Jay le salva la vida a Joan y rescata rápidamente al mayor Williams. Durante su sacudida contra los villanos, improvisa el nombre de Flash, como lo viera uno de los criminales. De ahí en más, seguiría junto a Joan una vida de secretos y mentiras para mantener la identidad de Flash como el héroe superveloz. Al poco tiempo, se encuentra con otros héroes y forman la Justice Society of America, de la que él es el primer líder. Y en el All-Star Squadron, Jay se convierte en un experimentado combatiente de la ley y el orden, venciendo científicos locos, espías y otras amenazas dentro del territorio americano. Terminada la guerra, la Society debe desarticularse por orden del gobierno, y Jay vuelve a la vida civil, se casa con Joan y se van a vivir a Keystone City, Kansas. Pero algunos de los viejos enemigos de Flash intentaron sacárselo de encima para siempre: el Thinker, Shade y el Fiddler, con un violín de alta tecnología, mandaron a la ciudad a otra dimensión e hicieron que todos se olvidaran de su existencia. Así permanecería perdida durante varias décadas, hasta que el joven Barry Allen, accidentalmente y gracias a sus poderes de Flash, redescubriera la ciudad y la liberara del "hechizo".

Flash vuelve a la recientemente refundada Society como un miembro clave y junto a Starman y Green Lantern participa de la muerte del villano conocido como Ragdoll en Opal City. En esa época, Jay es poseído por el Spirit King y mata a Terry "Mr. Terrific" Sloane, pero en realidad era un plan de Shaitan, un viejo enemigo del Spectre a quien este vence con ayuda de Garrick, luego perdonado por el espíritu de Sloane. Más adelante, Jay está junto al joven Wally West cuando su tío muere y él debe hacerse cargo del manto del nuevo Flash. Al poco tiempo de esa gran crisis, toda la Society queda atrapada en el limbo de los dioses nórdicos y el mundo da por muerto a Jay "Flash" Garrick. Sin embargo, otra crisis permite que la Justice Society vuelva con todo, por lo menos hasta la lucha contra Extant, donde mueren varios miembros y Jay queda un poco más viejo y débil. Pero los héroes nunca se dan por vencidos y el Flash original siguió corriendo: aún hoy, es un miembro activo de la JSA, pilar del grupo, y hasta se da el lujo de ayudar a Wally y a la JLA cuando lo necesitan.

© DC

Su poder es básicamente la supervelocidad, pero una vez activada ésta, Jay puede generar remolinos, dejar vacíos de aire a su paso, vibrar hasta hacerse intangible, e incluso viajar entre dimensiones. Qué flash! **(Diego Accorsi)**

EXTRA-DATA

Para 1940 era muy fácil meter superhéroes a rolete en cualquier lado, pero este muchacho tuvo tanta chapa que apareció en su propia Flash Comics, secundado por Hawkman, Johnny Thunder y The Whip, para luego obtener su propia revista completa (All-Flash) y hasta coprotagonizar con Green Lantern y Wonder Woman la Comic Cavalcade. A fines de los '40, Flash Comics cierra en el nº 104, y Jay no aparecería hasta años después, con el surgimiento del nuevo Flash y el maravilloso parche de continuidad "Flash de Dos Mundos". Miembro de cuanta formación haya pasado por la JSA, para un tipo que tenía 21 años en el '40, Jay se conserva muy bien, aunque la vida se le pasó rapidísimo.

GRANDES SERIES del COMIC EUROPEO

por Andrés Accorsi

OTRO DE LOS GRANDES EXITOS DEL MERCADO FRANCO-BELGA ES ESTE EXTRAÑO SPIN-OFF DE LA RECORDADA SAGA DEL INCAL, QUE YA TRASCENDIO LA FRONTERA DEL COMIC PARA DAR ORIGEN A UN VIDEO-GAME, UN JUEGO DE ROL Y UNA SERIE DE NOVELAS. ENCUMBRADA POR LOS FANS DE TODO EL MUNDO COMO UNA OBRA CLAVE DE LA ULTIMA DECADA, ESTA ES LA CASTA DE LOS

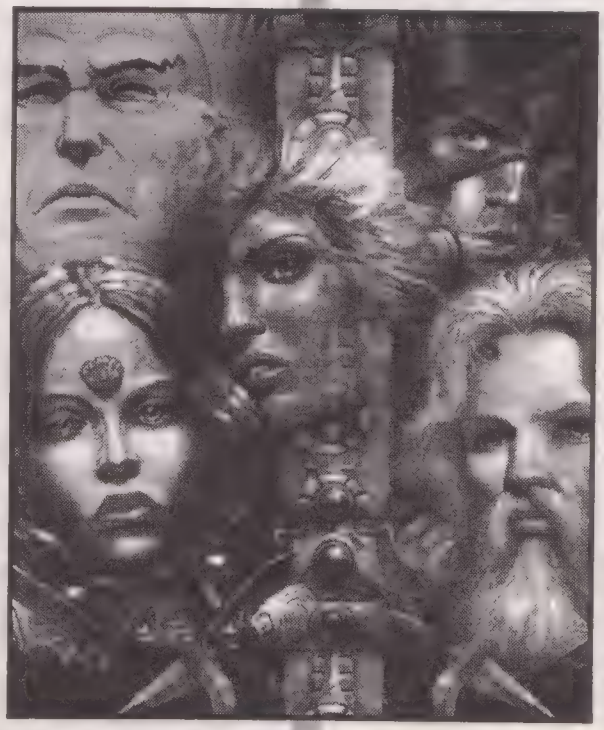
Metabarones

LOS AUTORES

Curiosamente, una de las obras fundametales del comic europeo está íntegramente a cargo de autores sudamericanos. Alexandro Jodorowsky nació en 1929 en Iquique, Chile. Es actor, mimo, cineasta, experto en distintas disciplinas esotéricas y, desde 1978, uno de los más destacados y más prolíficos guionistas que tiene la historieta mundial. En esta tarea descolló junto a Moebius (El Corazón Coronado, El Incal, etc.), Arno (Alef Thau), George Bess (Aníbal 5, El Lama Blanco), Silvio Cadelo (El Dios Celoso, El Angel Carnívoro) y Francois Boucq (Cara de Luna), entre otros. Radicado en París hace ya varias décadas, tuvimos la oportunidad de entrevistarlo en Comiqueando nº12.

Juan Giménez nació en 1943 en Mendoza, Argentina. Se inició en la revista Asalto (subida a la moda del comic bélico impuesto por las publicaciones de Editorial Frontera) a fines de los '50, para luego desvincularse de la historieta y regresar en 1975 en la mítica Skorpio. Allí forma equipo con Ricardo Barreiro para As de Pique y ambos se trasladan a Europa antes de finalizar la serie. Juntos realizan Ciudad y La Estrella Negra, tras lo cual Giménez viaja a Canadá a trabajar en la película Heavy Metal. De regreso en España (donde se radica definitivamente) produce Cuestión de Tiempo, Basura (con Carlos Trillo), Leo Roa, El Cuarto Poder, Los Ojos del Apocalipsis (con el italiano Dal Pra) y decenas de ilustraciones para libros, video-juegos, afiches, etc. (más data, en la entrevista que publicamos en Comiqueando nº26). En 1992, ambos autores coincidieron en la editorial Humanoides Associés y dieron vida a esta espectacular epopeya.

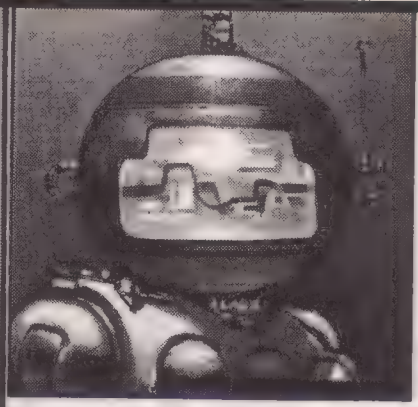
Todas las ilustraciones son ■ Jodorowsky / Giménez



LA SAGA

La Casta de los Metabarones retoma al personaje del Metabarón, el asesino a sueldo más temible de la galaxia, quien había debutado en el primer tramo de la saga del Incal. El rol del Metabarón crece de villano menor a personaje secundario importantísimo a lo largo de esta saga y poco después del final del Incal, reaparece en un breve unitario titulado En El Inexpugnable Meta-Bunker, ya como protagonista.

Pero en el primer tomo de La Casta... , se nos revela que este Metabarón no es sino el último descendiente de un linaje ancestral y asistimos a la historia de los antepasados del implacable mercenario, narrada por Tonto a Lothar, dos de los sirvientes mecánicos que asisten al célebre guerrero a bordo del Meta-Bunker. Dicen los que saben que Jodorowsky venía planeando una indagación a fondo en las raíces del personaje desde que, en una secuencia de Lo Que Está Abajo (tercer tomo de la saga del Incal), se revela que el Metabarón no es el padre genético sino adoptivo del joven Soluna.



Esa secuencia de flashback (apenas tres cuadritos) aparece recreada por Giménez en el primer tomo de La Casta..., esta vez desarrollada en varias páginas y es la primera historia que Tonto le narra a Lothar. Luego vienen muchas otras, en las que el androide repasa la vida Othon Von Salza (el tatarabuelo), sus hijos, sus nietos y así, hasta llegar al actual Metabarón en el octavo tomo.

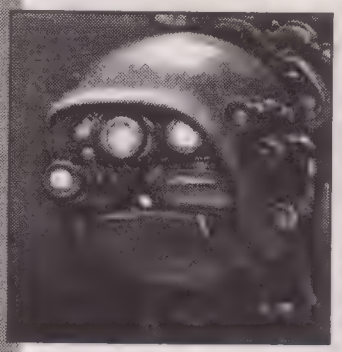
Sin embargo, el mercenario que conocíamos por su participación en el Incal es apenas una excusa para narrar otras historias, en las que no se menciona a ninguno de los elementos presentados por Jodorowsky y Moebius en la saga original. Los protagonistas son los distintos miembros de La Casta... y sus historias, donde nunca faltan la violencia, las mutilaciones (todo aspirante a Metabarón debe sufrir una), las conspiraciones político-religiosas, el sexo y esa grandilocuencia tan típica de Jodorowsky, donde hasta la última boludez adquiere dimensiones cósmicas. Algunos de los relatos se asemejan más al género bélico (con guerras entre millones de naves estelares), otras tienen un tinte más romántico (los Metabarones son hiper-pesuttis, pero también se enamoran), otras parecen tragedias griegas y otras destilan machaca y descontrol a niveles superheroicos. No da para que les cuente una por una la historia de los Metabarones del pasado, porque si no, no tiene gracia.

La Casta de los Metabarones lleva ya seis tomos (con el séptimo anunciado por Humanoides para salir a la venta en Enero) y, aparentemente, termina en el octavo, con el actual Metabarón. Digo "aparentemente", porque si bien Juan Giménez se aleja de la serie tras el octavo álbum, esta continuará (tal vez con otro título que incluya la palabra "Metabarón") bajo los auspicios de Jodorowsky y el tan aplaudido dibujante canadiense Travis Charest, quien dejó su trabajo en WildStorm (el sello donde cobró mucha chapa) para encarar una nueva saga en el universo del Metabarón. Poco se sabe hasta ahora de la secuela, excepto que se espera una mayor participación del Metabarón de El Incal, su hijo Soluna y su amada Animah. Lo cierto es que, en virtud del éxito cosechado a ambos lados del Atlántico (e incluso en un mercado tan cerrado al comic europeo como es el yanki), todo indica que hay Metabarón para rato.

LOS PERSONAJES

Lo más parecido a un elenco protagónico que tiene esta serie son dos robots, Tonto y Lothar, de los cuales el primero narra las historias y el segundo mete bocadillos y acotaciones fuera de lugar. Estos diálogos entre los androides le aportan la necesaria cuota de humor a una serie que, por momentos, se pone muuuuy heavy. Tonto y Lothar, al ser entidades mecánicas, cuestionan todas aquellas acciones de los humanos (a los que llaman "bios") que sus circuitos no logran entender (o sea, la ira, el sacrificio, la lujuria, la compasión y las pasiones en general, que son en buena medida el motor de estos guerreros del pasado) y se convierten en un efectivo vehículo para resaltar los sentimientos y las venalidades de los protagonistas de cada historia.

El Metabarón, como dijimos, aparece poco y nada. Vocifera un par de órdenes a sus tecno-sirvientes (ya escribo como Jodorowsky, que lo parió!) y se va a cumplir alguna misión por ahí. Excepto en el primer tomo, nunca aparece más dos o tres páginas. El peso del conflicto y de la aventura está puesto, invariablemente, en los ancestros del Metabarón, a los que vemos nacer, crecer, reproducirse y morir (de maneras tan impactantes como enrevesadas) y que constituyen el verdadero atractivo de cada álbum. Algunos están mejor caracterizados que otros (un fenómeno Melmoth, apodado "Cabeza de Hierro"), pero lo importante es cómo se van envolviendo en las distintas redes de corrupción, traiciones y ambiciones que los llevan a enfrentarse a peligros de proporciones cósmicas, y a enroscarse en romances que no suelen terminar bien. Los villanos no se repiten de historia a historia y van desde los mega-emperadores a las bestias mecánicas, pasando por bizarreadas como la orden de las Monjas-Putas. Un flash.



La Casta de los Metabarones es un gigantesco ejercicio de grandilocuencia, un juego de excesos, un in crescendo que puede terminar en cualquier cosa porque todo está exagerado hasta los extremos más delirantes. Y por si esto fuera poco, cuenta con los majestuosos dibujos de un Juan Giménez más inspirado que nunca. Si te animás a explorar los límites de tu imaginación, esta es la tuya!

EN CASTELLANO

Tras un primer intento truncado en Ediciones B (publicó sólo dos tomos, con muy buenas traducciones de Francisco Pérez Navarro), actualmente es Norma Editorial la encargada de traer esta saga al lector de habla hispana. Hasta ahora, se editaron todos los títulos aparecidos en Francia, tanto en tapa dura como en tapa blanda, estos últimos dentro de la Colección Pandora. Esta es la lista completa:

- Othon el Tatarabuelo (Col.Pandora nº76)
- Honorata la Tatarabuela (Col. Pandora nº77)
- Agnar el Bisabuelo (Col.Pandora nº61)
- Oda la Bisabuela (Col.Pandora nº69)
- Cabeza de Hierro el Abuelo (Col.Pandora nº81)
- Doña Vicenta Gabriela de Rokha la Abuela (Col.Pandora nº87)

Pantallazos

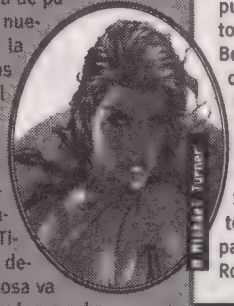
POR MR.MASTER

POSTAS Y PROYECTOS

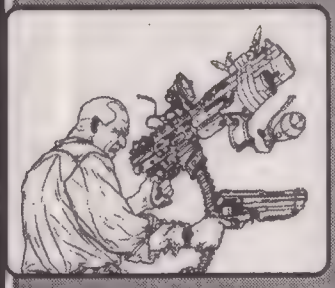
• La que estabas esperando: Electric Entertainment confirmó que ya tiene luz verde y un presupuesto aprobado de 22 palos verdes la adaptación fílmica de... Preacher! El guión de la peli lo escribió el propio Garth Ennis y la dirección está a cargo de Rachel Talalay (Tank Girl). Rupert Harvey, el productor, afirma que ya se está trabajando duro en el casting. ¿Y si le meten pata y la estrenan antes de fin del 2002?

• Scary Godmother, el hermoso comic de Jill Thompson acaba de debutar como obra de teatro en Los Angeles. La puesta de Runamuck Productions parte de una adaptación realizada por la propia Jill y por Heath Corson, directora de la obra. Thompson también se encargó del diseño de producción, mientras que el elenco está encabezado por Thomas Colby, Keith Ellis, Andrea Faklaris y Jennifer Koppa, o sea, nadie conocido. De todos modos, si Jill se comprometió tanto con el proyecto, no puede salir mal.

• La vez pasada enumerábamos varios proyectos relacionados con Top Cow, y propiciados por el éxito de la serie de TV de Witchblade (a la cual, dicho sea de paso, TNT confirmó que le agregará 13 nuevos episodios para el 2002). Ahora, la que se abre paso entre los proyectos es Fathom, el acua-yiro de Michael Turner, a la que Lightstorm Entertainment (la empresa de James "me afané a Cybersix" Cameron) quiere convertir en película con actores. Fox tenía los derechos para una peli animada, pero los pésimos resultados de Titan A.E forzaron al estudio a cerrar su departamento de animación. Ahora la cosa va de carne (bastante carne) y hueso, y los muchachos de la Vaca ya están buscando guionista... como si fuera difícil escribir algo mejor que los "guiones" de Turner para el comic, no?



• Una que cada tanto resucita es la posible vesión fílmica de Hard Boiled, un experimento poco feliz realizado por Frank Miller y Geoff Darrow hace ya diez años. Ahora se sabe que la Warner Bros. está negociando los derechos y ya se habla de un director, David Fincher (sí, el de Pecados Capitales y El Club de la Pelea) y de un actor protagónico, Nicolas Cage. ¿No será mucho? Esperemos que no...



• Un clásico del comic alternativo yanki, American Splendor, también puede terminar en película. La pareja de directores (y cónyuges) Shari Springer Berman y Robert Pulcin se proponen dirigir un largometraje basado en el legendario comic de Harvey Pekar, por el que pasaron varios dibujantes de los grossos. La dupla Springer Berman- Pulcin hasta ahora tiene en su haber dos documentales centrados en el mundo de Hollywood: Off the Menu: The Last Days of Chasen's y The Young and the Dead. Veremos qué onda.

MARVEL ARRASA

Vamos a lo que estás esperando saber: el largometraje de Spider-Man no se atrasa y no se toca. Lo que se cambió fue el trailer (para sacar la escena de las Torres Gemelas) y ya hay un trailer nuevo, a estrenarse en Diciembre junto con El Señor de los Anillos. Lo que también cambia bastante es el juego de Spider-Man en la Marvel Island of Adventure (en Orlando), ya que había todo un segmento que mostraba a los enemigos de Spidey haciendo estragos y reduciendo a escombros media ciudad de Nueva York. Pero la peli sigue en pie y en la cuenta regresiva hacia uno de los estrenos más esperados de todos los tiempos.

Muy encaminado también viene el largometraje de Hulk que va a dirigir Ang Lee. Todo apunta a que Bruce Banner estará encarnado por Eric Bana (Chopper, Black Hawk Down) y para los efectos especiales, Universal rosqueó con ILM para que todo esté bajo la hábil supervisión de Dennis Muren, responsable de los efectos de Jurassic Park, El Abismo y Terminator 2: Judgment Day, entre otras. No me afloje, que va bien.

Una que fue y vino del limbo veinte veces ahora está avanzando a full. Fox puso 50 palos verdes para activar la peli de Daredevil, que ya tiene director (el aquí ignoto Mark Steven Johnson) y protagonista: nada menos que Ben Affleck (Dogma, Pearl Harbor)), quien pidió más de 10 palos... y se los dieron! El guión incluye también al Kingpin, Bullseye y Elektra, así que está todo bien. Soñemos con verla en el 2002.

Y una nueva es la peli de Deathlok, que cuenta con el okey de la Paramount. El cyborg del futuro llega al cine en un guión de Stu Zickerman y Raven Mentzner, bajo la atenta mirada de Marvel, Paramount y Crystal Sky Productions, una productora liderada por Brian Witten, habitualmente relacionado a comics que pasan al cine y autor de algún que otro guión para Extreme, Awesome y otros emprendimientos editoriales del amigo Rob Liefeld.

EL PAPA ALEJO CONQUISTA EL MUNDO!

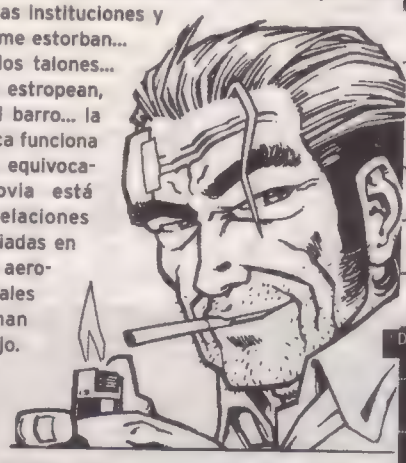
En la última edición del Festival Internacional de Cine de Sitges, el prócer catalán Cels Piñol presentó la serie animada de Fanhunter, basada en sus populares creaciones y producida por Merlin Web TV. Son 52 episodios realizados en flash y narran la historia de la Resistencia que se opondrá al Papa Alejo, cuyo ascenso al poder se produce en los primeros capítulos. La animación es bastante limitada, pero se estudia modificar los guiones para encarar una segunda versión más ambiciosa. Los diseños de los personajes fueron modificados (imaginense los toscos dibujos de Cels, pero en movimiento!) para hacerlos un toque más realistas, y también hay cambios en las historias y los nombres de los héroes de la Resistencia (Alejo tiene otro nombre y distinto origen, John Konstantin obviamente no se llama así, la Pichurrina será la Fan-Force, etc.). La serie tendrá su versión en comics (al margen de la serie tradicional de Fanhunter) y ya está vendida en España y Francia, aunque no se descarta una expansión hacia otros mercados.

Qué loco, no? Un comic que empezó como una joda entre amigos, repleto de referencias super-localistas (casi todos los personajes están basados en gente real, cercana a Cels) ahora es una serie animada de proyección internacional. ¿La veremos alguna vez por estas pampas? Ni la Gusa lo sabe...

DESDE ADENTRO

Escribe: JAMIE DELANO

De vez en cuando tengo un sueño. Me encuentro en un viaje por el complejo paisaje de mi vida. Hay un lugar en el que debo estar, una cita que debo mantener, pero las circunstancias conspiran para detenerme y distraerme. Mis amigos y familiares -a los cuales siento que debo llevar conmigo hasta mi objetivo- vagan alejándose del camino, absortos en sus propios compromisos. Frustrado por su terquedad intento pasar lista, pastorearlos de vuelta al derrotero. ¿Pero es qué no saben lo importante que es?. Ahora las instituciones y sus burocracias me estorban... la ley nos pisa los talones... los vehículos se estropean, se atascan en el barro... la escalera mecánica funciona en la dirección equivocada... una ex-novia está manteniendo relaciones sexuales inapropiadas en la antesala del aeropuerto, y los oficiales de aduanas han arrestado a mi hijo. El tiempo se acaba. Hemos perdido el barco... pero a nadie le importa. El pánico crece en mi pecho. Mientras nado hacia la luz de la consciencia, me agito y murmuro.



Ya despierto, tumbado en la cama, me inunda el alivio. El desastre ha sido relegado al sueño. Tengo otra oportunidad para recuperar el control... hacer que el mundo baile a mi son. Una ducha, una jarra de café, una hora de noticias radiofónicas, y entonces ya es hora de chasquir el látigo... prender la computadora ... convocar a mi indisciplinado elenco de personajes, hacerlos formar e informarlos de la ruta que he planeado hasta el siguiente receso en la narración.

Parecen escucharme, asienten con la cabeza y sonríen, como colegas voluntariosos en la aventura de nuestra narración. Partimos, repletos de seguridad y energía... se nos dibuja un paisaje lleno de inspiración. Marchamos expectantes. El valle secreto se encuentra tras cruzar el próximo río de misterio: la siguiente colina esperanzadora oculta la civilización perdida que nos deslumbrará con sabiduría y riquezas... revelando el secreto que anhelamos. Esta vez vamos a llegar allí.

Dos horas más tarde soy un desquiciado perro pastor, que mordisquea los talones de mi reparto desperdigado. Me engañaron, esperaron hasta que estuvimos en mitad del páramo de las ideas confusas para rebelarse contra mi autoridad, despedazaron mi mapa y lo arrojaron -como un conjunto de aleteantes mariposas- al viento.

Ahora me hacen burla, hablando un idioma ininteligible en lugar de los diálogos que les había pulido cuidadosamente... mostrando motivos retorcidos, y peligrosos que les llevan a actuar impetuosamente, sin pedir permiso ni consultar... apoderándose de mi relato y mutándolo sin miramientos... intentando humillarme, hacerme parecer estúpido e inepto... un ingenuo profesor practicante a merced de la indómita voluntad de su clase.

Quiero abandonarlos... arrugarlos y desdeñarlos... como aperitivo para bestias salvajes... como nutriente para los pantanos sin fondo y plantas carnívoras que pueblan este territorio. Pero los necesito. Si claudico ante la fatiga o el pánico moriré de inanición... veré a mi familia convertida en esclavos o prostituida para pagar mis deudas, a mi auto-estima marchita a causa de su acusación silenciosa...

Me pongo serio... extraigo palabras del sustrato sólido y, dolorosamente, ladrillo tras ladrillo agonizante, construyo un edificio para atraer la atención de mis anárquicos personajes... apoderarme de su curiosidad, seducirlos y hacerlos caer en la trampa. Se hace eterno, pero uno a uno entran para vagar por las salas de mi edificio. Cuando los tengo a todos, cierro las puertas.

Ahora puedo observarlos y tomar nota de su sufrimiento, espiar sus dramas personales y sus momentos privados, jugar con ellos a mi voluntad, hilvanar mi historia recién sacada de sus penalidades. Es una pena. Tuvieron su oportunidad. Podrían haber sido mis amigos, pero ahora los bastardos deben ser mis prisioneros; torturados, se enfrascan en peleas, viendo sus almas vendidas para pagar mis viles hábitos.

Llega la noche, apago la computadora. Es la hora de apagar las luces en la prisión narrativa. Mientras mis personajes sollozan y se masturban en sus celdas electrónicas, calmo mi conciencia con el leve murmullo de la televisión... entonces me acuesto para dormir, tal vez soñar...

Mi serie actual se llama ahora Outlaw Nation (DC/ Vertigo). El nº1 se publicó en Septiembre de 2000. De alguna manera, me las he arreglado para finalizar quince guiones, pero no sé cuánto más podré continuar. Los convictos están alborotados. Me llegan rumores de túneles de fuga... violentas fugas masivas... informes de condena del supervisor de correccionales...

Escribir es una guerra de palabras. No puede haber vencedores y nunca finaliza.

I'LL NEED YOUR JEEP. MARTIN'S MISSING. I'M SCARED FOR HIM
GEORGE SAID HE WENT ON A WHISKEY DRUNK. HE'S PROBABLY PASSED OUT SOMEWHERE NEAR.
HAND ME MY BOOTS. I'LL GO TAKE A LOOK.

mesa redonda

ES HORA DE QUE LO SEPAS: LA PROXIMA MESA REDONDA ES LA ULTIMA Y POR ESO VA A SER MUY ESPECIAL. ENTRE OTRAS COSAS, TENDREMOS VARIOS CRITICOS INVITADOS Y NO ASI A NUESTRO TRADICIONAL FAN INVITADO, CON LO CUAL, SI TE HABIAS ANOTADO PARA PARTICIPAR Y NO FUISTE CONVOCADO, SORRY, PERO NO VA A PODER SER. LA MESA SE VA POR LA PUERTA GRANDE Y LO QUE VIENE DESPUES TE VA A SHOCKEAR. MIENTRAS TANTO, ENTERATE EN UN TOQUE QUE TIENE CHAPA Y QUE NO.

	Andrés Accorsi	Diego Accorsi	Daniel Acosta	Sebastián Ballesteros	Martín Casanova	José Luis Gaitán	Dr. Müle	Dr. Sax	Fan Invitado: Santiago Decaro	Promedio
Las aventuras de Blake y Mortimer El enigma de la Atlántida	5	4	4	4	5	4	2	5	5	4.22
LA BESTIA n° 1	5	5	8	7	3	4	3	6	5	5.33
DAREDEVIL n°26	9	9	8	8	9	8	8	9	8	8.44
DETECTIVE COMICS n°763	7	8	7	6	7	8	6	8	6	7.00
EL DESTINO INVISIBLE	7	6	6	4	6	7	3	7	4	5.55
EROS COMIX nº 5	4	6	8	8	1	7	4	4	1	4.77
THE RED STAR nº 7	7	5	7	4	3	6	3	7	6	5.33
THE SANDMAN PRESENTS: THE CORINTHIAN nº1	8	8	7	8	8	8	5	9	9	7.77
SOJOURN nº 4	5	6	5	5	3	5	3	6	5	4.77

RECOMENDACIONES AL PIE

Andrés Accorsi: El Juego Lúgubre (Paco Roca), A Complete Lowlife (Ed Brubaker) y Hot L.A. (Horacio Altuna).

Diego Accorsi: Avengers Forever (Kurt Busiek y Carlos Pacheco), Green Arrow nºs 1-7 (Kevin Smith y Phil Hester) y Suicide Squad nºs 1 y 2 (Keith Giffen y Paco Medina)

Daniel Acosta: Short Program (Nitsuru Adachi), Caos Comic (Eduardo Mazzitelli y Quique Alcatena) y Crusher Joe nºs 1-5 (Haruka Takachijo).

Sebastián Ballesteros: Sandman: The Kindly Ones (Neil Gaiman, Marc Hempel y otros), Star Wars: Underworld (Mike Kennedy y Carlos Meglia) y Wonder Woman nº174 (Phil Jimenez).

Martín Casanova: Hellblazer: Fear and Loathing, Preacher: Proud Americans y Punisher nº1 (todas de Garth Ennis y Steve Dillon).

José Luis Gaitán: Gon Vol.1 al 4 (Masashi Tanaka), Card Captor Sakura Vol.1 al 5 (CLAMP) y The Authority: Relentless (Warren Ellis y Bryan Hitch).

Dr. Müle: Suicide Squad nº1 (K.Giffen y P. Medina), A Complete Lowlife (E. Brubaker) y Swamp Thing nºs 11 al 17 (Brian Vaughan, Giuseppe Camuncoli y otros).

Dr. Sax: Big Book of Love (Frank Cho), The Legion nº 1 (Dan Abnett, Andy Lanning y Olivier Coipel) y Green Arrow nºs 1-9 (K. Smith y P.Hester).

Santiago Decaro: StormWatch nºs 37-50 (W. Ellis y varios dibujantes), JSA nºs 1-29 (Geoff Johns, Stephen Sadowski y otros) y Preacher: Gone to Texas (G. Ennis y S. Dillon).

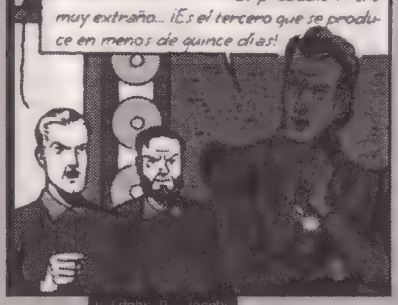
Las Aventuras de Blake y Mortimer: EL ENIGMA DE LA ATLANTIDA

5

por Andrés Accorsi

Album de 72 páginas a color, publicado por Norma Editorial. Septiembre de 2001. Precio: 2300 ptas.

Otra vez me toca en suerte comentar un álbum de origen franco-belga y otra vez no arrimamos al siete en la calificación.
Edgar-Pierre Jacobs, por si no lo junan, es un autor fundamental de la línea clara belga. Fue ayudante de Hergé y, cuando empezó a publicarse el Journal de Tintin en 1946, sus aventureros Blake y Mortimer se convirtieron en protagonistas de largos e intrincados seriales que perduraron hasta la muerte del autor, en 1987. Ya en los '90, varias de estas historias se convirtieron en una serie de dibujos animados, que acá emitió HBO.
En general, las aventuras de Blake y Mortimer son algo así como Tintín sin los chistes. Enigmas, conspiraciones y planes grandilocuentes de científicos zarpados que quieren gobernar al mundo se suceden bajo la mirada escéptica de estos dos caballeros británicos, que resuelven todo con altura y sobriedad. Los guiones pendulan entre Julio Verne y Conan Doyle y se caracterizan por sus giros complejos, mientras que el estilo narrativo de Jacobs (donde sobran toneladas de bloques de texto, uno más farragoso que el otro) nos recuerda a los relatos rocambolescos del folletín del Siglo XIX. El tipo veía a la historieta como una novela ilustrada, y metía texto como si se tratara de una novela. El dibujo se inscribe en el servilismo más extremo a las consignas de Hergé, lo cual no está mal, por supuesto, pero se extraña ese clima jodón que subyace en los trazos del creador de Tintín. Al lado de la humanidad de un Haddock o un Tornasol, Blake y Mortimer son dos estatuas de mármol.
Entre todas las aventuras de Francis Blake y Philip Mortimer, la más aburrida, densa, intrincada, farragosa, lenta y retorcida es esta, El Enigma de la Atlántida, e incluso los máximos exégetas de la línea clara en general y de Jacobs en particular la señalan como al menor de los logros de este prócer. El guión está plagado de extensas explicaciones cientificistas, acontecimientos tan grandilocuentes como inverosímiles y, por supuesto, ahí está Olrik, el némesis de la dupla protagónica, haciendo de las suyas. Ojo, tampoco es una bóñiga espantosa que te falta el respeto. Para nada. Esto está escrito en la década del ´50 y en aquel entonces debe haber sido un flash, como lo era Bull Rockett (por poner como ejemplo un clásico que hoy nos resulta impenetrable) para los pibes argentinos.
Vale, digo yo, como pieza histórica, como testimonio de otra época y como la semilla de muchas ideas que luego dieron frutos inolvidables en obras como El Cometa de Cartago (de Chaland), o la saga de Roco Vargas (de Torres), por nombrar sólo un par. Pero entre todas las obras de Jacobs, esta es la que peor envejeció, la que menos sentido tiene fuera de su contexto original y la que -seguro- no voy a volver a leer, por más que me guste la aventura clásica europea.



LA BESTIA nº1

8

por Daniel Acosta

Revista de 52 páginas en blanco y negro, publicada por Plop Comics. Septiembre de 2001. Precio: $4.50.

Bueno, por fin me tocó comentar algo que en verdad me gustó. El trabajo de la gente de La Bestia , o sea, Nápoli, Ibáñez, Frattini, Carmona, Dicierbi, Cardozo, Romano y Ruano, vuelven a tomar el género del la historieta de suspenso y horror que impusieran revistas de los años '50 al '80, como Tales From The Crypt, Creepy y tantas otras. Y lo hacen de manera soberbia, demostrando cada una de sus mejores cualidades, ya sea el dibujo o el guión. Las historias son bastante variadas, situadas en distintos lugares y épocas, y eso hace que esta antología funcione y no harte, por lo menos en este primer número. Los dibujos son, en su mayoria, excelentes y cada artista pone su estilo particular al servicio de la atmósfera de cada historia.Sergio Ibáñez, por ejemplo, da cátedra de recursos para el blanco y negro. Los guiones recorren todo, desde amores frustados, gente frustrada, amores a la propia vocación y amores familiares, vistos de forma retorcida y oscura.
Tal vez la gente que espera las mejores historias de horror que jamás leyeron en su vida, se sienta algo decepcionada por los clichés guionísticos que pueblan la revista, pero a mí me agradó sobremanera, y me dejó con ganas de ver cómo será el siguiente número. Quizás sea mi amor por los comics de Hellraiser que supiera publicar Marvel-Epic años atrás, que eran una especie de experimentos narrativos, pero bueno, esta Bestia me dejó ese sabor que me dejaban esas viejas historietas.
En otras palabras La Bestia, a pesar de ser una copia de revistas de hace treinta años, demuestra que todavía se puede disfrutar de historias de suspenso en las cuales el lector se ve desafiado a deducir cómo va a ser el final, un estimulante jueguito que incentiva a los jóvenes de hoy a convertirse en los guionistas del mañana.

A UN LADO, BASURA... NO ME INTERESA SU DINERO... LA MEJOR PAGA ES EL PATÉTICO OLOR DE SU MIEDO... DEJEN AL LOBO QUE HAGA SU TRABAJO...
27
Sergio Ibañez

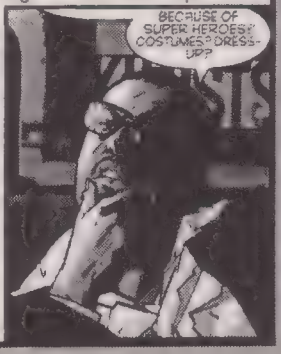
DAREDEVIL nº26

9

por Martín Casanova

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Marvel Comics. Diciembre de 2001. Precio: u$s 2,99.

Ahora que te hiciste con tu ejemplar de Comiqueando, salí ya a comprar este comic de Daredevil. YA! Brian Michael Bendis nos muestra cómo se escribe un comic de superhéroes. El dibujo de Alex Maleev está más que decente, pero no importa, la historia es la que se lleva todos los laureles.
Vayamos por partes... La primer aclaración que tengo que hacer es que siempre fui un seguidor de DC, y Marvel me resultó impenerable, más allá del pobre intento de la Editorial Pavón. Y a alguien se le ocurrió la genial idea de darle el control creativo a Joe Quesada, que creó el imprint Marvel Knights, donde Kevin Smith hizo un trabajo brillante con Daredevil. No me atrajo a esta serie el dibujo de Quesada, sino Smith, un capo a la hora de sentarse a escribir lo que sea, un comic o una película. Y después hicieron a Quesada Editor en Jefe de toda Marvel, lo que dio lugar a este, el mejor momento de Marvel, que hace que boludos ultra-cerrados como yo se copen y caminen por las paredes luego de leer joyas como New X-Men (de Morrison y Quitely), X-Force (Milligan y Allred), el Spider-Man de Straczynski y Romita Jr., Banner de Azzarello y Corben, ahora se viene el Capitán América de Cassaday... y tantas otras joyas. Como este mismo Daredevil. Sin Smith. Sin Quesada. Pero impresionante, quizá aún mejor que lo que vimos en su relanzamiento.
La historia arranca con Silke, un mafioso que le da cátedra a Kingpin sobre cómo se hace un atentado a la vida de una persona. Antes, dice, se le pegaba un tiro, uno solo, y todo el barrio sabía por qué había sido y quién lo había hecho. Y todos sabían a quién había que respetar. Ahora todo el mundo contrataba mutantes o semi-dioses tan sólo para obtener la primer plana de los pasquines, y ni siquiera resultaba efectivo. Silke le dice a Kingpin que su fetiche con los superhéroes y villanos radica en que él de chico quiso ponerse un traje ajustado y una capa, pero que su gordura se lo había impedido. Luego ocurre una escena macabra e impresionante... Silke comienza a citar Julio Cesar, y la historia del emperador romano se repite: los propios seguidores, sus guardaespaldas, rodean al Kingpin y lo acuchillan hasta matarlo. El resto del episodio está igual de bien.
Este número de Daredevil es ideal para engancharse con la serie. Es un comic que demuestra que lo que vale no son los personajes, ni las sagas crossovereadas al viento, sino las historias. Le hago la venia a Marvel por haber aprendido que para hacer un buen comic, hacen falta buenos artistas. Y en esta editorial, hoy en día, abundan. Fuiste, DC.



DETCTIVE COMICS nº763

8

por José Luis Galtán

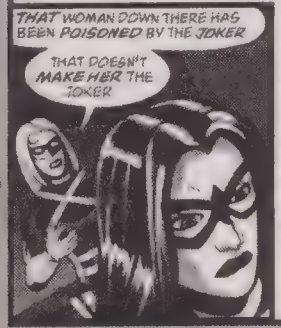
Comic-book de 52 páginas a color, publicado por DC Comics. Diciembre de 2001. Precio: u$s 2,50.

Me llevé una sorpresa al ver que un comic yanki de continuidad mensual me gustase. La verdad es que ninguno me sorprende en nada, pero este Detective, mezclado con Joker: Last Laugh, me sacó una sonrisa. Mi primer héroe favorito en los comics fue Batman y de un tiempo a esta parte me fue aburriendo, ni el Joker me divertía ya (aunque Harley siempre me anima), pero esto es bué-ní-sí-mó.

Para variar, estos tipos no saben castellano y no se interesan en concerlo (porque total en Sudamerica nadie lee así que ¿quién va a decirles algo?). Así, este número se llama "La Cucilia" y sí, inteligentisimo lector, el autor quiso decir "La Cuchilla". Escribe Greg Rucka, y está muy bien. Los diálogos entre Sasha Bordeaux (próxima Batwoman y dueña del garage, donde Bruce, si se le para, va a estacionar el Batimóvil) y Huntress son muy buenos, como dos hembras animales peleando por el macho, marcando territorio, tanteándose para ver qué tan pulenta es cada una (aunque lejos la ganadora en este round es Sasha). El tema es así: el Joker sigue repartiéndo sobres (y si detrás de todo el antrax hay un Joker sería buen chiste) y uno le tocó a una gallega de Toledo que, pirada por absorber el polvo del sobre, va a buscar una espada para hacer de las suyas. Pronto se encuentra con Sasha y Huntress, y ellas pelean para ver quién tiene razón (es decir: ¿la hacemos crosta a loquita o no?). Gana Sasha, que no está loca y cree que detrás de la locura hay algo más: resulta que el veneno dispara una obsesión y a la minita gallega se le había muerto el padre y por eso quiería vengarlo, aunque no había culpables. Al final ganaron los buenos, lástima que en la realidad nunca sea así.

Muy buena historia, diálogos fabulosos y unos dibujos de Shawn Martinbrough que están más para Animated Series que otra cosa pero que tiene un estilo genial, superfluído y original. Ya era hora de que se dieran cuenta de que lo que necesita Batman es más dinamismo y no tanta capa gigante. Aunque en esta historia mucho no aparece, está muy cool. Y ni hablar de Sasha, candidata a la batmina del mes.

Ahora sí, las palmas se la llevan los coloristas de Wildstorm FX. Sólo dos colores predominan: violeta y amarillo (con derivados, obviamente), pero magistralmente puestos, para dar una sensación de sueño y al mismo tiempo de película antigua, con colores predominantes. Hermoso. La verdad, el que los coloristas yankis hagan algo más que efectitos de Photoshop 6.0 para tapar las cagadas de los dibujantes de mierda, y además les salga algo artístico, ya da para comprar la revista. Aunque sea por tener algo que no se va a repetir en mucho tiempo... y como viene todo, no creo que sea mucho el tiempo que tengamos para disfrutarlo.



EL DESTINO INVISIBLE

7

por Dr.Sax

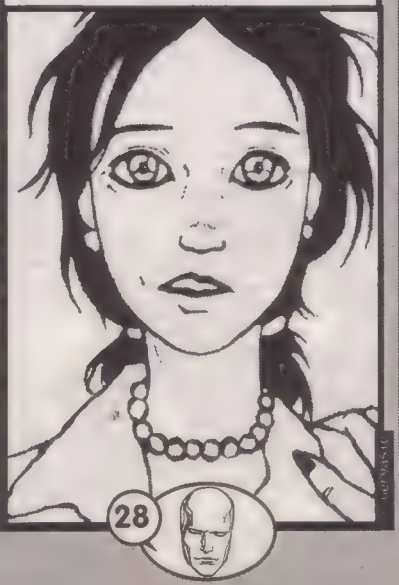
Comic-book de 28 páginas en blanco y negro, publicado por La Productora. Octubre de 2001. Precio: $ 2,00.

La Historieta Argentina en los tiempos de Cavallo. Terminaron los 80's, se acabó la plata de las privatizaciones, no hay más consumo. ¿Cómo es que hay todavía un puñado de valientes-locos de atar que editan historietas en estos meses desérticos de déficit cero? Es incomprensible. Pero acá tenemos una, mirá vos.

El Destino Invisible es una historia que no habría desentonado en El Tajo, Fierro o la Cóctel. Hoy por hoy, y así suelta, es un poco como que te deja sabor a que me faltan 40 páginas, pero por dos pesitos está muy bien. Y está muy bien porque recupera algo que la historieta argentina tuvo como marca registrada por décadas: originalidad. O sea: una historia de sexo perverso en la Alemania Nazi no es exactamente Slam Dunk o Evil Ernie, no?

Gervasio en guión y dibujos se manda una historieta para el mercado francés, con el clásico villano nazi corrupto y NORMAL, lo que lo hace aún más interesante como villano (y muy relacionable con alguna gente que en el Proceso de Reorganización Nacional eran de ese palo y desde el '83 para acá te explican la Democracia).

El guión es realmente bueno y los dibujos podrían ser mejores, sin duda, pero un cierto ritmo cinematográfico salva la cosa. Más allá de todo, el conjunto es más que correcto y amerita hacerle un aguante. Para estos tiempos de sequía, el Destino Invisible es un oasis, chiquito pero fresco. Está bien.



EROS COMIX nº5

1

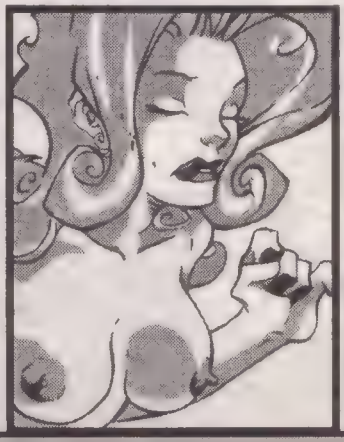
por Santiago Decaro

Revista de 68 páginas en color y b/ n, publicada por Ediciones Dolmen. Octubre de 2001. Precio: 450 ptas.

Bueno...Si no fuera porque yo fui el boludo que agarró el papelito en el sorteo, habría pensado que esto se trataba de una conspiración en contra de mi persona. Tuve la desgracia de que me tocara este Eros Comix, que lo único que tiene para mostrar son páginas y páginas de chicos y chicas teniendo sexo sin ninguna justificación, y chicas metiéndose cosas considerablemete enooormes en sus respectivos lugares y nada más, como corresponde a estas revistuchas y como les gusta a los dos o tres (espero) que compren esta vergüenza.

Ahora paso a reseñar estas benditas siete historias. La primera se llama Lara Jones, hecha íntegramente por Paco Díaz, que se encarga de seguir robando con el boom Lara Croft. Después tenemos a Scoring, de Julius Zimmerman, que tiene unos dibujitos bastante salvables pero que no alcanzan para que esta revista escape del 1. Seguimos con El Caballero Despollado (ja!) de Norberto Fernández: sin palabras. La siguiente es Ingravidez, una historia futurista de una chica que trabaja de camionera espacial, que termina violada por un vibrador robótico. Más adelante llega.... La Profesora Viciosa, una aberración "manguesca", obra de New Men. Después tenemos Casualidades, de Raquel Rubio en guión y el patético Tomeu Morey en los dibujos. Luego viene Casino Royal, de Patricia Milá y Rafa Lopez, que no tiene nada para agregar. Por último (fiu!) tenemos Dos Mujeres Y Un..., por E. Hartmann, que tiene lindos dibujitos y es a color. No me tomo el esfuerzo de comentarla, porque por suerte ni siquiera la leí.

Ya que tengo este espacio, quiero pedir, rogar, suplicar, etc. que no traigan más de estas cosas para comentar (o mejor dicho, destruir) en la Mesa, ya que ninguno de estos asquetes que caen en esta sección logra superar los 2 puntos. Como esto no da para más, no me queda otra cosa que recomendarles Daredevil de Bendis y The Corinthian, que están bastante buenas.



THE RED STAR nº7

4

por Sebastián Ballesteros

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por Image Comics. Noviembre de 2001. Precio: u$ 2,95.

The Red Star es el imperio de la Unión Soviética de una realidad alternativa, que llegó a tocar el cielo con las manos y ahora está comenzando su período de decadencia, envuelto en luchas que ya no puede ganar. La protagonista es Maya Antares, un yiro militar con poderes místicos y cuyo marido, también milico, murió en una guerra muy similar al enfrentamiento entre Rusia y Afganistán en la vida real.

En este número en particular, esta mina es enviada a explorar un pueblo llamado Nokgorka, al que acaban de bombardear. Este pueblucho le hizo el aguante al imperio y hay una bocha de milicos muertos. Hasta acá, todo parece ir bien, pero la verdad es que en este número (como en muchos otros de la serie), no pasa mucho. La revista está llena de viñetas-página, llenas de efectos por computadora. Es más, casi no hay fondos, como si fuera un número de Cazador. Esto, sumado a que hay mucho monólogo introspectivo con pretensiones, baja muchísimo el nivel, pese a partir de una idea copada.

De todas formas, hay que destacar que, pese a sus carencias, The Red Star tiene la intención de ser un buen comic. No trata de héroes, no hay mucha aventura, y esquiva todos los lugares comunes que se nos podrían ocurrir en este tipo de historias (obvias bajadas de línea poco disimuladas, personajes con ideologías estereotipadas, etc.). Aplausos, entonces, para Christian Gosset y su equipo, que intentan llevar adelante una idea original con muchas ganas, mientras bajan fotos de minas en bolas de la compu. ¿Y por qué el cuatro? Por todos los defectos ya enumerados y porque, pese a tener mucha onda, no llega a ser muy entretenido.

Es notable que Image, cuyos comienzos se identifican con revistas como Youngblood, Brigade, Deathblow y miles de toneladas de basura, ahora esté publicando proyectos innovadores como este, Powers, Midnight Nation o Obergeist. Demos gracias a Dios que luego de años de horribles clones de Jim Lee dibujando historias mediocres llenas de pin- ups disfrazados como cuadritos y yiros tetones en poses más imposibles que la comercialización masiva de chicles de prepucio; la gente de Image haya decidido darle cabida a otros artistas, quizás con mayor vuelo creativo que muchos de sus viejos miembros fundadores. Ah! No podía faltar el aviso en homenaje a los caídos en las torres gemelas, ni un terrible tufo a corrección política y auto-censura que parece avanzar sobre toda la industria...

En síntesis, The Red Star es un comic lleno de metáforas contra la opresión y la tiranía que pueden traer las guerras. Así que si sos Daniel Hadad, o alguien asi, ni se te ocurra leerlo. Aguante Image, aguante Eros Comics y viva la Resistance!

THE SANDMAN PRESENTS: THE CORINTHIAN nº1

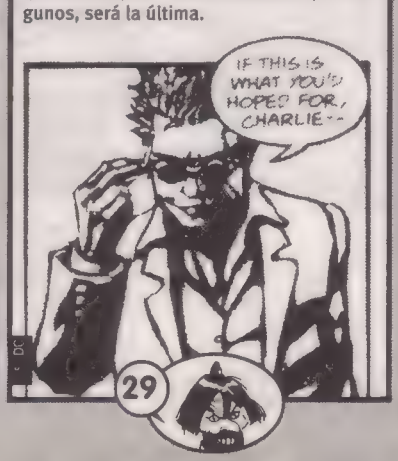
8

por Diego Accorsi

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por DC-/Vertigo. Diciembre de 2001. Precio: u$ 2,50

Si bien de entrada nos puede oler mucho a un robo premeditado del éxito que los memoriosos recordarán tuvo la revista de Sandman (la que terminó en el '96, ¿se acuerdan?), The Corinthian tiene sustento propio. Este personaje siempre se nos presentó como la más jodida de las pesadillas asesinas, y aquí impone su chapa asustando inclusive a una personificación de la Guerra. Este, junto con una personificación femeniha de la Pestilencia, visitan Venecia, ciudad con un marco fabuloso para la aparición de la pesadilla favorita. La aventura está situada en 1920 y de entrada, el hecho de que sean sólo tres números, ya nos avisa que no salen a robar, sino a contar una aventura sólida e interesante. ¿Y quién está a cargo de esta historia? La faz creativa está en manos de una dupla croata muy grossa: Darko Macan (hizo guiones en Hellblazer, Grendel, Star Wars y otros) y el dibujante Danijel Zezelj, quien descollara en Congo Bill y El Diablo. Quizás el gran logro de este autor haya sido el calar tan fuerte en el mercado americano usando un estilo tremendamente influenciado por artistas europeos (o que trabajan para Europa), con mucho de los Breccias, Muñoz, Pratt, Liberatore y hasta un poco de Sienkiewicz (pavada de influencias). Los colores, si bien están ayudados por computadora, acompañan magníficamente con climas y sensaciones.

A La Bestia le falta sopa, Blake y Mortimer es un clásico aburridísimo, Daredevil es una masa, Detective Comics es un buen numerito de la gran familia de Batman (qué bien le haría tener un sólo título grosso por mes), El Destino Invisible no deja ver mucho, Eros fue una agradable sorpresa considerando el nivel habitual de las antologías porno que solían recalar por esta Mesa, la Red Star es mucho más floja que la primera saga (1 al 4) y Sojourn es demasiado mediocre para tener esos dibujos tan buenos. ¿Qué más? Fíjense las Recomendaciones que seguro van a encontrar papa más fina que esta. Hasta la Mesa que viene que, afortunadamente para algunos, será la última.



SOJOURN nº4

3

por Dr. Müle

Comic-book de 36 páginas a color, publicado por CrossGeneration Comics. Noviembre de 2001. Precio: u$ 2,95.

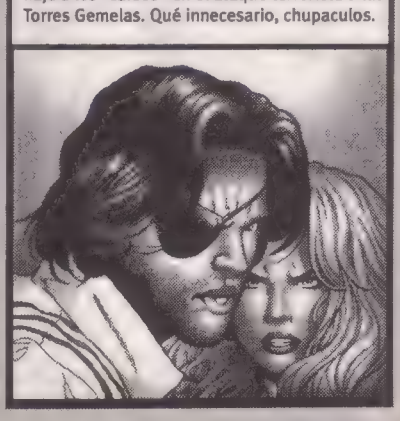
Antes de criticar a esta revistita en particular, quiero aclarar que detesto a la editorial CrossGen y que de entrada tuve muchos prejuicios contra ella que, a medida que tuve que hundir mis narices en sus basuras, fui confirmando que eran realidad. ¿Se entiende? Para mí, CrossGen era un grupito de infradotados con muuuuucha plata dispuestos a llevar a un comic sus alocadas aventuras de su universo rolero. Pero por supuesto, este universito no se sostiene con Barbara Kesel y otros artistas mediocrones. Hizo falta más platita para contratar con exclusividad a grandes artistas del mercado, en un desesperado intento por atraer lectores. Así, el público inteligente, que se sigue negando a introducirse en este universo de magia pavota, se pierde de talentos como George Pérez, Mark Waid, Paul Pelletier, Bart Sears, Butch Guice y otros de menor calibre como los dos perpetradores de esta historieta en particular: Ron "Soy grosso porque inventé al nuevo Linterna Verde y funcionó" Marz y Greg (Nightwing, Birds of Prey)Land.

Pero aunque usted no lo crea, este Sojourn es el nuevo hit de la editorial entre los yankis salamines. Evidentemente, yo no sé qué pasó en los números anteriores (si bien hay un resumen bastante amplio en la retiración de tapa), pero una breve reseña de este nº4 es simple: el PNJ (personaje no jugador, para los que nunca jugaron un Rol) junta a sus dos principales PJs (personajes jugadores) para encargarles una misión. De aquí en más, arranca una aventura típica de rolero, tal cual me indicaran mis prejuicios. El tema del simbolito de la editorial como un catalizador de poder es absurdo y con olor a Valiant o al primer Ultraverse, típicos universos tratando de emerger, a fuerza de unir los títulos de los pelos y conseguir artistas conocidos.

Los tres puntos -aunque tal vez merezca más por su excelente trabajo- son por los dibujos de Greg Land (¿o Lar Gand?), a quien los colores de Rodríguez y las tintas de Geraci le sientan de fábula en este papel de lujo. Lamentablemente, el promedio de cuadros por página es muy escaso en las 22 páginas de historia. Ron Marz, no existís.

La verdad, lo siento por los artistas que, necesitados del cruel billete, se entregan a estos universitos verduleros... Mark: volvé a Flash. Ron: volvé al Silver Surfer. no, mejor no...

PD: Repugnante la banderita yanki en la tapa con el texto "September 11th, 2001", en homenaje a los "caídos" en el ataque terrorista a las Torres Gemelas. Qué innecesario, chupaculos.



Av. Cabildo 2370 - Local 57 - Belgrano - Tel: 4781-0991
Av. Rivadavia 6817 - Local 23 - Flores - Tel: 4612-2605

Muy Pronto...

LA COMIQUERIA .COM

http://www.lacomiqueria.com

ADELANTO EXCLUSIVO!

LUEGO DEL FRACASO DE FANTABAIRES 2000 POR LA CRISIS DEL PETRÓLEO SE ANECINA EXPOCOMIC 2001, UN NUEVO INTENTO POR ACERCAR LA JUVENTUD A LA FE CRISTIANA. Y EL COSTADO OSCURO DE LOS COMICS TE MUESTRA CON QUE TE ENCONTRARÁS EN ESTE

天ルヒナC西木9生苗
点とうテ岡廻ヒ3ヨ
(¿QUÉ ME DEJA EN SCALABRI ORTIZ AL 4200?)

EXPOCOMIC 2001

POR GUSTAVITO SALA

☆CHARLA DE OSAMU WATASE (BARRIÓ EL PISO DEL ESTUDIO DE KATSUHIRO OTOMO)

RULBASAUR SE SIENTA ARRIBA DEL PELADO

☆TORNEO DE CARTAS POKEMÓN

☆LANZAMIENTO REVISTA "HACHATAKU" CON ALCATENA, GARCÍA DURÁN, LALIA Y OTROS

☆TORNEO DE BOLITAS POKEMON

☆FIRMA DE AUTÓGRAFOS DE KATSUSHIRO KOYIMA (SOBRINO DIRECTO DE OSAMU TEZAKU. ESPECIALISTA EN FAUNA ARGENTINA.

☆CHARLA GUIONISTAS INGLESES POR LEANDRO OBERTO

☆STAND LA REVISTERÍA NUEVOS LANZAMIENTOS:
- CORTOMALTAKU
- TOKIOPREACHER
- SINCITYNEDA

☆CHARLA EDITORES INDEPENDIENTES. POR LEANDRO OBERTO.

☆TORNEO DE ESGRIMA POKEMÓN

HITMONCHAN SE TRAGA LA BALA

CHARLA DE HAYAO TSUKINI (VECINO DE AKIRA TORIYAMA)

MEW SE LA COME

☆CHARLA HISTORIETA ARGENTINA. POR LEANDRO OBERTO.

☆TORNEO DE PAYANA POKEMÓN

☆CHARLA: EL AUGE DEL COMIC FRANCES. POR LEANDRO OBERTO.

☆STAND EDITORIAL AH. LANZAMIENTOS:
- POKEMÓN
- DIGIMÓN
- SOLANOMON
- TRILLOMON
- ALTUVAMON

☆STAND DE INDEPENDIENTES
- ANIMAL URBAZAKI
- NEOMIKILOSHI
- CAMULUTENCHI
- NEOTAKUKAPOPMON
- MAXKINGTOKIO
- NEOMORONSUBURYIMA
- CATZOTAKU

Y OTROS

☆EXPOSICIÓN DE FOTOS DEL VIAJE A MAR DEL PLATA DE MASAKAZU KATZURA.

☆STAND CLUB DEL COMIC
OFERTA TOMATE
PERITA _ $2,50 EL KILO
LECHUGA _ $19 EL KL.
CHOCLO _ $14 LOS 100GR

☆CHARLA LANZAMIENTO DE EL ETERNAUTSUO CON SOLANO LOPEZ Y POL.

☆EXPOSICIÓN DE BOTELLAS DE VINO TOMADAS POR AKIRA TORIYAMA

☆PELOTERO PARA LOS MAS PEQUEÑOS (CON POKEBOLAS)

☆EXPOSICIÓN DE GOMAS DE BORRAR USADAS EN LOS DISEÑOS ORIGINALES DE MACROSS

☆MUESTRA DE DESODORANTES ORIGINALES DEL MUSEO DE GO NAGAI

STAND DE ENTELEQUIA:
LLEGÓ EL PAPEL HIGIÉNICO DE AKIRA TORIYAMA

A MARIRURI LE GUSTA EL PEDAZO

☆STAND DE VENTA DE CREMAS ADELGAZANTES PARA LAS LECTORAS DE MANGA.

CHARLA "LOS COMICS QUE LEÍA JACQUES COSTEAU", POR LEANDRO OBERTO.

FIRMA Y DIBUJA KASHENKI MAYAME (LE VENDIÓ 100 GRS. DE FIAMBRIN A GOSHO AOYAMA)

☆SALA DE PROYECCIONES CON LOS ESTRENOS DE "BLADERUNNER", "ALIEN EL OCTAVO PASAJERO" Y "TERMINATOR II"

PROYECCIÓN VIDEO "LAS MEJORES FALTAS A CONVENCIONES" DE LOU FERRIGNO

PSYDUCK SE LAMORFA

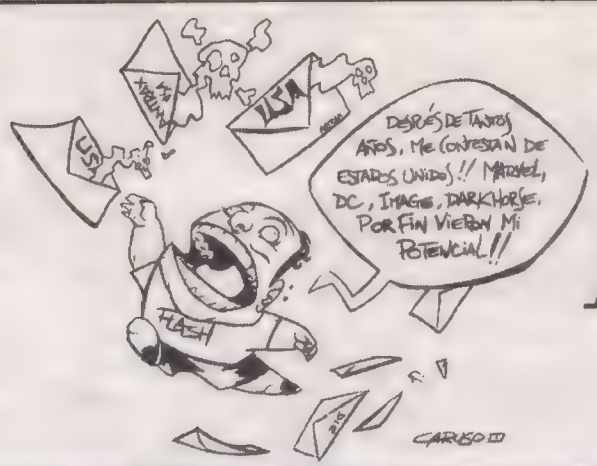
TORNEO DE QUIEN ESCUPE MÁS LEJOS POKEMÓN

☆STAND ¡VREA: ¡SALIERON LOS MUÑECOS DE OBERTO!

CHARMANDER SE COME LA GALLETITA

MEOTWO SE COMPRA EL DISCO DE LEO GARCÍA.

DEDICADO A ADRIAN LODI. YO TAMBIÉN TE QUIERO



Dibujo de Santiago Caruso

AKHORSI ASYLUM

POR ANDRÉS ACCORSI

ATENTI! SE NOS CAGO LA DIRECCION akhorsiasylum@comiqueando.com Y PERDIMOS TODOS LOS MENSAJES QUE NOS LLEGARON A ESA DIRECCION DESDE JULIO PARA ACA. MIL PERDONES, Y LOS INVITO A RE-ENVIAR ESOS (U OTROS) MENSAJES A comiqueando@hotmail.com. DE TODOS MODOS, CON LOS MAILS QUE SI SALVAMOS (MAS LAS CARTAS, QUE SIGUEN LLEGANDO) HAY MATERIAL PARA POBLAR ESTA SECCION DE MODO MAS QUE DECOROSO. VEAMOS QUE TIENEN PARA DECIR LOS LECTORES MAS CUERDOS DEL HABLA HISPANA...

Desde Rosario nos escribe **Daniel Hulnik** <dhulnik@sinectis.com.ar> , quien me cuenta que **"soy analista de sistemas, tengo 30 años, vivo en pareja, tengo una hija que al momento de escribir esto tiene 45 días y a la que espero convertir en comiquera y trekkie, muy a pesar de mi señora"**, Daniel nos llama "héroes" y lo explica así:

"A lo mejor te parecerá extraño, pero me parece que un grupo de gente que aparte de hacer lo que le gusta, gana un dinero que puede ser importante o no, pero que tiene la libertad de elegir qué hacer de su vida , sin importarle que venga otro y les diga que pueden ser infantiles o idiotas, y que aparte se rompen el lomo todos los días para sacar cada vez más y mejor información y luchando por una expresión cultural que siempre fue tratada de menor o "sólo para nenes", en un país que no se preocupa por la educación, la salud y la justicia (los pilares de una sociedad democrática), su proeza es casi comparable a la lucha de el Capitán América contra todo el ejército de Hydra en aquel cuadro de Steranko, o a Batman luchando contra la plaga del Legado, motivo por el cual, desde este pequeño lugar los nombro héroes"

Mil gracias, Daniel. Cartas como estas son las que hacen que uno se ponga las pilas a full y la siga peleando incluso en los momentos más adversos (que no son pocos). Igual, me parece más heroico el tipo que pone todo en una actividad que no le gusta. Nosotros hacemos esto por placer, porque nos divierte, no por altruismo. No es un "No sabés, loco, un bajón. Me tengo que pasar toda la tarde en lo de Solano López hablando de historietas...". Para nada. Casi todo lo que ves en la revista está ahí, porque nos cebá, no para hacerle un favor a nadie. Obvio que intentamos que los cebe a ustedes también, porque si no, no compran la revista y no la podemos seguir haciendo. Pero está a años luz de ser un sacrificio, aunque a veces se hace cuesta arriba y hay que esforzarse para "parir" un número tras otro. Gracias de nuevo, y hasta pronto!

Marisa Larissa <marisa_larissa@hotmail.com> nos pide informes sobre Heidi y Kamen Raider. Heidi no está descartada (no olvidemos que ahí metió mano Hayao Miyazaki, cuya sóla mención provoca orgasmos en los chicos del Estudio Nuez), pero a Kamen Raider no lo veo ni en diferido. ¿Qué le va'cei? Volvé a escribir cuando quieras!

Desde Chile escribe **Fernando Gálvez** <fdogalvez@uol.cl> quien, pasado de ropas, dice: **"Felicidades por cumplir 7 años de harto trabajo y profesionalismo de su revista Comiqueando. Les agradezco la oportunidad de haber podido chatear con el "troesma" Neil Gaiman esta noche. Ha sido cool. los envidio de tener la oportunidad de verle en persona y seguir conversando y soñando ideas y opiniones. Muy buena su iniciativa del chat. ojala traigan a otros escritores y dibujantes en sus próximos aniversarios ya que es una buena alternativa para los que estamos lejos de sus tierras"**

Gracias, cumpa. Lo del chat con Neil Gaiman se pudo hacer gracias a las pilas y la onda de los chicos de parquegotico.com, y el aporte de Camelot, que patrocinó la movida. Seguramente en nuestro próximo cumpleaños contaremos con la visita de algún otro capo de pagos lejanos, pero no estoy muy seguro de que el festejo tenga lugar en Buenos Aires. ¿Cómo? Atenti, que te vamos a sorprender.

Leandro Prieto <magnumlean@yahoo.com.ar> repasa la carta que le publicamos en el nº52 y dice:

"Lo que yo quise transmitir con ese mensaje no es que "los comics argentinos son una mierda porque no son a color", sino que se puede tratar de llegar a otros públicos, y no solo al público comiquero. Es como pasa con la música: si no la pegás con un hit, estas muerto. Porque los comics argentinos son

en su mayoría de superhéroes o justicieros, cuando estos no son ni remotamente lo exitosos que eran antes. Lo del formato tipo Ultra ayudaría, ya que en los kioscos los exhibirían junto a esta y los mangas de Ivrea (como dijiste vos en el n°51). No sé, yo no quiero tirar a nadie abajo. Es más, consumo comic argentino, y me parece que Mikilo es la mejor (sin contar a Perfecto y a Falsalarma!, por ser unitarios). Si los autores quieren seguir haciendo comics de esta manera, está todo bien (ningún lector va a hacer una manifestación), pero me parece que sería viable si no apuntaran sólo al publico comiquero (me repetí, no?)".

Fijate cómo la propia malaria nos va tirando abajo el debate. En tu carta anterior, ponías como ejemplo a 4 Segundos, que no sale más. Ahora proponés a Ultra, que tampoco sale más. Después teorizás que sobran los exponentes del género heroico, justo cuando quedan en pie sólo tres proyectos enrolados en esa temática (Mikilo, Animal Urbano y H de Héroes), tras la desaparición de Camulus, Caballero Rojo y la línea de Columba. Lo dicho: no hay fórmulas del éxito seguras, y menos en medio de esta feroz malaria económica, que se está llevando títulos y editoriales sin preguntar si editás a color, en blanco y negro, formato Lazer, superhéroe, manga, con CD de regalo, o con poster de Rodrigo. Y Leandro pregunta: **"¿Les saldría muy caro a los autores (o mismo a vos, Andrés, con la Comiqueando), poner publicidad en Ultra o Lazer que venden mucho?"**

Bueno, si Ultra vendiera mucho, seguramente seguiría saliendo. En el caso de Lazer, no sé los otros editores, pero yo lo veo como un medio bastante hostil hacia la producción nacional. Fijate que las pocas veces que se habla de historieta argentina, es para promocionar los propios productos de Ivrea y el resto... no sé, pareciera que no existe. Hay una política editorial detrás de eso, sin duda, y eso no hace más que alimentar el prejuicio y la cerrazón que tienen casi todos los lectores de Lazer frente a todo lo que no sea japonés. Ojo, no digo que sea culpa de ellos (en una de esas un científico loco les lavó el cerebro), pero no seré yo el que invierta mi escaso dinero en combatir esos prejuicios.

Finalmente, respecto del (cada vez más) posible cambio de formato de Comiqueando, Leandro opina: **"Siempre y cuando, el material de la tapa sea tipo el de Falsalarma!, que es más prolijo, y no se ondula como el de la Comicu, sí, hagan la Comicu en formato librito"**.

Por supuesto que cuando hablamos del formato Falsalarma! hablamos de la misma calidad de papel, tanto en las tapas como en el interior. Leandro se despide al grito de **"Aguante Comiqueando y Tiempos Violentos!"**. Gracias, fiera!

Dibujo de Emiliano Urich / © Marvel

Un habitué de esta sección, **Bernardo Zamichiei** ‹galactus75@hotmail-.com›, felicita por los siete años (gracias!), dice que está **"contento por el regreso de lo mejor de Columba, pero triste porque se terminó pronto.** Y luego amenaza: **"Loco, NUNCA, pero NUNCA publiquen la Comicu en formato Ivrea. Lamento decirte (y esto me duele más a mí que a vos) que si publican en el formato Oberto, me veré obligado a dejar de comprar la Comiqueando que desde 7 años atrás me acompaña"**.

¿Por qué "formato Oberto"? Nosotros lo llamamos "formato Falsalarma!"... En fin, hacé lo que te parezca. Si tenés tomada una posición irreductible, no me voy a esforzar por convencerte de nada, porque me parece al pedo. Igual, piensen que esto no es un capricho, ni se hace para cagarles la colección a los que nos siguen hace mucho. Es una forma de buscarle la vuelta a una necesidad real de bajar los costos frente al impuesto que nos encajó el Mingo y me parece que vale la pena, porque la otra opción es subir el precio de la revista, y eso significa perder lectores. Con el cambio de formato no sube el precio, hay más páginas para leer y, en una de esas, al estar expuestos junto a revistas que venden más, enganchamos a un par de lectores nuevos. Pensalo tranqui, Bernardo, pero a mí me parece que puede ser un cambio para mejor.

Bernardo se despide al grito de **"Muerte a la gilada y a los niños-Playstation que se tocan con Lara Croft"**.

Otro habitué, **Pablo Dragicevic**, nos escribe desde Munro y dice: **"Respecto de la actualidad del ámbito comiquero, podría hablar del excesivo espacio que le dedicaron a Uriarte en el Asylum del n°51. Ya fue, Todos coincidimos en que el chabón es un cerrado (y un forro). Listo, a otra cosa. En todo caso, en vez de hacernos las víctimas de algo que en sí no es tan grave (porque debe haber otros que piensan como él, sólo que anónimos), deberíamos preocuparnos por impulsar realmente la industria del comic en nuestro país y no dar lugar a bochornos como el último Fantabaires.**

Yo, por mi (pequeña) parte, hago lo que puedo, comprando comics argentos. Y hablando de producción nacional, cabe citar la gran calidad que, en los últimos tiempos, tienen Mikilo, Animal Urbano y La Productora, sin mencionar los intentos de Anita y 4 Segundos por triunfar en Europa. Espero lo consigan.

Lástima no poder contar con el Caballero Rojo, a quien deseo con locura volver a leer pronto (jugate, Andrés, recuperalo). Y casi me olvido de Columba, que se animó y se renovó totalmente".

Bueno, desde tu óptica el panorama pinta menos desalentador, no? Lo de traer de vuelta al Caballero no va a suceder, por lo menos en esta editorial. Pero para consolar a las viudas del Enmascarado Escarlata (y porque la rompen), reunimos a Toni y a Navarrito en Juan de Noche, su nueva creación que espero estés disfrutando. Lo de las convenciones bochornosas... no sé, supongo que las va a haber siempre, porque a la gente le gusta ir a los eventos sin hacerse demasiadas preguntas (incluso pareciera que parte de la gracia es irse puteando). Si no, no se explica que haya gente que asistió al Fantabaires de Julio que (según me contaron) fue incluso más bochornoso que el anterior.

Y ya centrado en la revista, Pablo felicita por los últimos reportajes y dice que Don Pictórico es su favorita entre las tiras de Comic Clips, pero las demás no le gustan (¿qué onda las nuevas, Lorenzo Bis y La Familia Pac-Man?). En cuanto al cambio de formato, Pablo pide que no lo hagamos. Lo siento, master, pero es nesario.

Una chica que sólo se identifica como **"Pau"** ‹ pauletti@terra.com ›, dice: **"Todo BIEN! Me encanta el nuevo formato que se quiere implementar en la revista (Formato Manga) y espero que, si así se hace, también haya un cambio en el diseño de las notas, porque están buenísimas, pero se hace super-plomas leerlas. No sé si es por las tipografías, porque hay pocos dibus o qué. Pero son una chorreras de textos (que están muy buenos, repito) difíciles de leer. Y no te dan ganas cuando de entrada te encontrás con puro teeeeeeeextooo. En una página graaaaaaandeeeee. Quizás en el nuevo formato sea otra cosa. Más allá de esto, sigan escribiendo notas como la de las PowerPuff Girls,**

que estuvo buueeníííííííísima".
Sí, claro. En el nuevo formato vamos a poner puro teeeeeextooo en una página chiquiiiiiita. No, mentira. Obviamente vamos a replantear toda la faz gráfica de la revista y, si bien se va a achicar el tamaño, trataremos de no achicar el cuerpo de las tipografías (si lo hacemos, vamos a tener que regalar lupas junto con la revista) ni de los dibujos. Ahí también estamos trabajando ideas nuevas para sorprenderlos. Gracias, Pau, y volvé a escribir.

Sobre el mismo tema, **Sebastián Jiménez** <rsjlazy@hotmail.com> opina: **"Sé que perderemos tamaño, pero mientras tenga más páginas de información, está bien"**.
Y sí, esa es la idea. Pensá que muchas de las secciones que ocupan menos de una página pasarán a ocupar páginas enteras, las que hoy ocupan una tal vez ocupen dos, y así. En cambio, las historietas y los espacios publicitarios seguirán ocupando el mismo espacio que hasta ahora. O sea que sí, tendremos más espacio para la data.

Desde San Lorenzo, provincia de Santa Fé, escribe **Diego Ibáñez**, quien me cuenta exactamente cómo quería él que fuera el Informextra sobre los 10 años de DC/ Perfil... y creo que coincidíamos en mucho, porque la nota se terminó pareciendo bastante a lo que proponía Diego en su carta. Y respecto del formato, dice:
"Este formato me encanta, pero el otro no me incomoda. Además, si es la Comiqueando, yo la compro en cualquier formato, sin dudarlo".
Esos son los lectores de fierro, carajo! Y los de Skorpio! Y los de Puertitas! Y los de... perdón, me cebé con un chiste pelotudo... Mil gracias, Diego, por la buena onda y el voto de confianza, y espero pasar pronto por Rosario, así seguimos charlando.

Dibujo de Javier Gafundi / © TBS

Víctor Justino Orellana <victorjustino@infovia.com.ar> envía un extenso mail, que dice así:
"Hola. Primero quería felicitarlos (un poco tarde, pero bueno) por los 50 números, una cifra nada despreciable para nuestro jodido mercado. Yo particularmente me enganché a leer la Comiqueando en el nº 47, y desde entonces la compro siempre. Lamento no haberla descubierto antes, pero entre el '94 y el '97 no tenía un mango partido al medio, así que una revista especializada era un lujo que no podía darme. En el '98 tuve la suerte de poder obtener mi título en ingeniería, por lo que en el '98 y el '99, ya con algún billete en el bolsillo, me desquité de los años difíciles comprando cualquier comic que se cruzara con una X en la tapa, y así llegamos al 2000 donde dije "¿Qué más podemos leer?" Entonces descubrí la Comiqueando.
Segundo, quería agradecer que hayan respondido mi carta en el nº 51. Es la primera vez que escribo a una publicación y que esta no quiebra, cierra la línea o simplemente deja de entrar al país porque una editorial mexicana consiguió los derechos y quiere venderme como novedad la Masacre Mutante.
En fin, todos los números traen excelente material pero, para mi gusto, el nº 50 es extraordinario. El informe sobre TransFormers me gustó mucho. Esta es una serie que me marcó mucho allá por los '80, cuando tenía apenas 12 añitos, junto con Mazinger y Robotech (por cierto, no les dije que soy ingeniero en electrónica y que estoy especializado en automación, disciplina que incluye lo que vulgarmente se llama robótica). Lo que más me gustaba de la serie era el argumento. Posiblemente ahora mire alguno de los primeros capítulos y diga "qué pavo", pero entonces estaban muy por encima de lo que nos tenían acostumbrados los cinco canales de aire. Lo máximo para mí fue la película. Cuando vi a Megatron limpiarse de entrada a varios de los autobots más comunes durante la primera etapa, no lo podía creer.
También del nº50 me gustó el informe sobre el Capitán América. De muy chico vi los capítulos animados del Capi y Thor, esos que hicieron en la década del '60 con animación de última, pero yo era muy chico todavía como para apreciar eso, y de nada sirvió que después la tele me bombardeara durante años con Batman y Superman: mis héroes de la infancia siempre fueron el Capi y Thor. Por cierto, en el informe pusieron que Captain America, the movie, es de 1990, pero creo recordar que aquí se estrenó en el '89. Y acepto que la película era medio berreta, pero aún así me parece que tenía mejor argumento que todas las versiones fílmicas de Superman.
En el nº 48 encontré interesante toda la data sobre Shazam!, con todo el tema del copyright. Ese es el tipo de cosas que por ahí uno no sabe, porque al fin y al cabo, a uno le puede gustar un personaje y coleccionar todos los números que se hicieron, pero de cosas así nunca se entera.
Del nº 51 destaco la nota sobre los FF. No conozco todas las etapas de los personajes, pero hay algunos números de Byrne y otros de Simonson que me volaron la cabeza.
Las notas sobre manga y anime también están muy buenas (leí las de Slayers, Detective Conan y Akira), al menos para uno que no es un experto en dibujos con ojos grandes. En fin, que cada vez cuesta más llevarse bien con los amigos otakus (¿cómo pueden ser tan ciegos como para no darse cuenta de que Wolverine es mejor que Goku?).
Bueno, cambiando de tema, me gustaría dar mi opinión acerca de un tema que siempre anda dando vuelta: color vs. blanco y negro. Para los dibujantes, o para los que entienden de dibujo, el blanco y negro puede ser lo más grande del mundo. Pero para nosotros los simples mortales, el blanco y negro es sinónimo de que el editor no quiere poner más plata. O sea, como en el caso de las reediciones de Columba, ustedes pueden decir que estaban mucho mejor que los originales a color, pero uno, como ciudadano de a pie, lo mira un millón de veces y siempre el original a color le va a parecer mejor. En fin, es sólo una opinión personal, pero me parece que hay un profundo desfasaje entre lo que los autores y editores entienden por historieta, y lo que los lectores esperan en una historieta, y que si es a color o blanco y negro es tan sólo la punta del iceberg. Existe la idea de que una buena calidad de imagen implica una workstation de un millón de dólares más un ejército de diseñadores gráficos. Y eso es totalmente falso.
Y hablando de Columba, al momento de escribir esto ya me he enterado del cierre de la línea, lo cual lamento profundamente, porque a uno le puede gustar o no una historieta, o estar de acuerdo o en desacuerdo con la manera en que se publica, pero lo cierto es que detrás de toda publicación hay gente que pone todas sus ganas, todo su pasión para llevarla adelante, y eso es algo digno de respetar y admirar, mucho más que lo que algún niño rico gorilón determine que es cultura o arte.
Bueno, me parece que el e-mail me quedo algo largo, pero en fin, tan sólo quería aportar mi opinión como lector de su publicación.

Espero que continúen como hasta ahora. Saludos.
Víctor Justino Orellana

Y, quedó largo, pero interesante. Te confirmo -antes que nada- que la peli del Captain America se estrenó en EEUU el 6 de Agosto de 1990. Lo de color vs. blanco y negro... es todo un tema, no? Yo en general me cebo más con el blanco y negro, aunque me doy cuenta de que sin el color no me emocionarían como lo hacen La Casta de los Metabarones, Marvels, You Are Here, los libros del Quinto Centenario de Enrique Breccia, Nine o Mattotti, Mr.Punch y otras joyas. Pero sí, es cierto que me molesta mucho más que se le ponga color a una obra que se pensó para blanco y negro y funcionó (como lo que hace Norma con el Corto Maltés y los franceses con cualquier cosa que les cae entre manos), que el hecho de ver publicado en blanco y negro material que originalmente se publicó coloreado para el orto (todo lo de Columba, casi todo lo que está sacando Marvel en los Essentials, etc.). Pero es una cuestión de gustos, nomás.

A mí también me encanta el nº50... por ahí porque, al tener más páginas que los habituales, tiene mucho de todo, no? Che, ¿qué pensás hacer con los 46 números que te faltan? ¿Escuchar las leyendas que cuentan los juglares del reino? Avisanos si te podemos ayudar a conseguirlos y, por supuesto, volvé a escribir. Gracias por todo!

Dibujo de Adrian Rodic

Desde Montevideo, Uruguay, nos escribe **Gabriel Francescoli** <gabo@fcien.edu.uy>, que dice:

Estimado Andres:

Te escribo para felicitarte a vos y a todo el equipo por el cumpleaños, y para hacerles llegar el deseo de que sigan muchos años más!!

La revista sigue siendo muy buena. Las notas son variadas e informativas (aunque haya algunas que no me interesan, pero eso es cuestión de gustos). En realidad, de lo único que puedo quejarme es de lo siguiente:

1) Las historietas de Calvi (sinceramente no sé qué le ven... el arte es de regular para abajo, e incluso muchas veces tan confuso que uno no sabe lo que está pasando, y los guiones son sosos, a mi entender). Vi que no estará por un período, que espero que sea lo mas prolongado posible...

2) Las notas continuadas (tipo la de JLA, o antes X-Men). Entiendo que se dirigen a los fanas, pero son taaaaan largas que me resultan muy aburridas, incluso cuando el comic me gusta (o gustaba), como fue el caso de X-Men. No digo que las eliminen, pero acórtenlas, resuman, y hagan que no ocupen tanto espacio durante tantos números (y así, todos contentos, creo).

3) En las entrevistas con guionistas o dibujantes extranjeros, por favor no "argentinicen" sus palabras (sé que esto quizás me importe sólo a mí, como uruguayo, o a otros extranjeros), porque la verdad que "escuchar" a Gaiman, a Claremont, a Millar o a quien sea diciendo palabras como "copado" y similares, la verdad que me rechina. ¿No pueden usar un español más neutro?. Es la misma crítica que siempre le hice (y creo que ustedes también) a los españoles en sus traducciones, cuando te ponen "chaval" y cosas de esas en boca de personajes americanos o franceses.

Bueno, luego de los "palos", quiero de nuevo asegurarles que la revista está muy buena, y al respecto del cambio de formato les digo que a mí no me importaría (siempre que las letras no sean muuuy chicas), ya que cualquier cambio que agregue más páginas sin aumentar el precio ni resentir los contenidos, será bienvenido!

Bueno, Andrés, por ahora nada más. Sólo desearles de nuevo un muy feliz cumpleaños. Desde Montevideo, elevo mi copa para saludarlos y brindar por muchos años más de Comiqueando (en el formato que sea). Saludos.
Gabreil Francescoli

Bueno, loco, muchas gracias. Permitime responder a tus "palos" (¿cómo se dirá eso en Uruguay?):

1) Tranqui. Hasta el número que viene tenemos a Juan de Noche y entre los nombres que se barajan para reemplazarla no hay ninguna historieta de Fernando Calvi. 2) Los mega-informes son, por definición, largos y ambiciosos. La idea es ahorrarte el buen o mal momento de leerte 36 años de historia de la JLA, que sepas lo que pasaba por detrás de los comics y que conozcas a todos los pesonajes, sin necesidad de consultar ninguna otra fuente. Me parece que es un tema que da como para no sintetizar un pomo, no? Y hemos hecho informes más breves, como el de los Avengers del nº32, por ejemplo, que estaba bueno, pero se notaba a seis cuadras que habíamos tenido que dejar bochas de info afuera. Acá, la idea es que entre todo, aunque lo terminemos en el 2004. 3) Para empezar, si el tipo habla un inglés no-neutro, traducirlo al castellano neutro sería un error. Después, yo siempre estuve a favor de la traducción CON localismos (¿te acordás cuando Guy Gardner decía "Gil de lechería"? ¿Y cuando Batman dijo "Las pelotas!"? Ese fui yo...). Además, siempre me fascinaron los localismos "gallegos" desde mi más tierna adolescencia, cuando me cebé con El Víbora, Totem, Cairo y todas esas revistas llenas de coños, puñetas, pollas, hostias, pasta, bofia y demás gilipolleces. Lo que podríamos hacer (esto ya en son de joda) sería incluir un diccionario Porteño-Neutro, o mejor aún, un diccionario Porteño-Yorugua, con términos que a mí me encantan, como "championes", "terraja", "chiva" o "refuerzo". Gracias por los elogios y saludos a todos los amigos uruguayos!

Y terminamos con **Romina Rossi**, de Comodoro Rivadavia, Chubut, **quien felicita por la revis y pide fichas de Namor (me gusta más para una nota), Oracle (vendrá en el Supie JLA), "y alguna nota que hable de la majestuosa Aquí la Legión"**. Lo veo difícil, pero le voy a pasar tu inquietud a Los Rescatadores, a ver qué se puede hacer. Gracias, Romi, y volvé a escribir!

Y esto es todo. Perdón de nuevo a la gente cuyos mails se nos perdieron y, si se copan, vuélvanlos a mandar a comiqueando@hotmail-.com. Con todos ellos (y con las cartas que llegan a Zapiola 2149, 1°A, CP 1428, Buenos Aires) compartiremos la próxima edición del Asylum, ya en los primeros días del 2002. No os colguéis!

CLASIFICOMICS

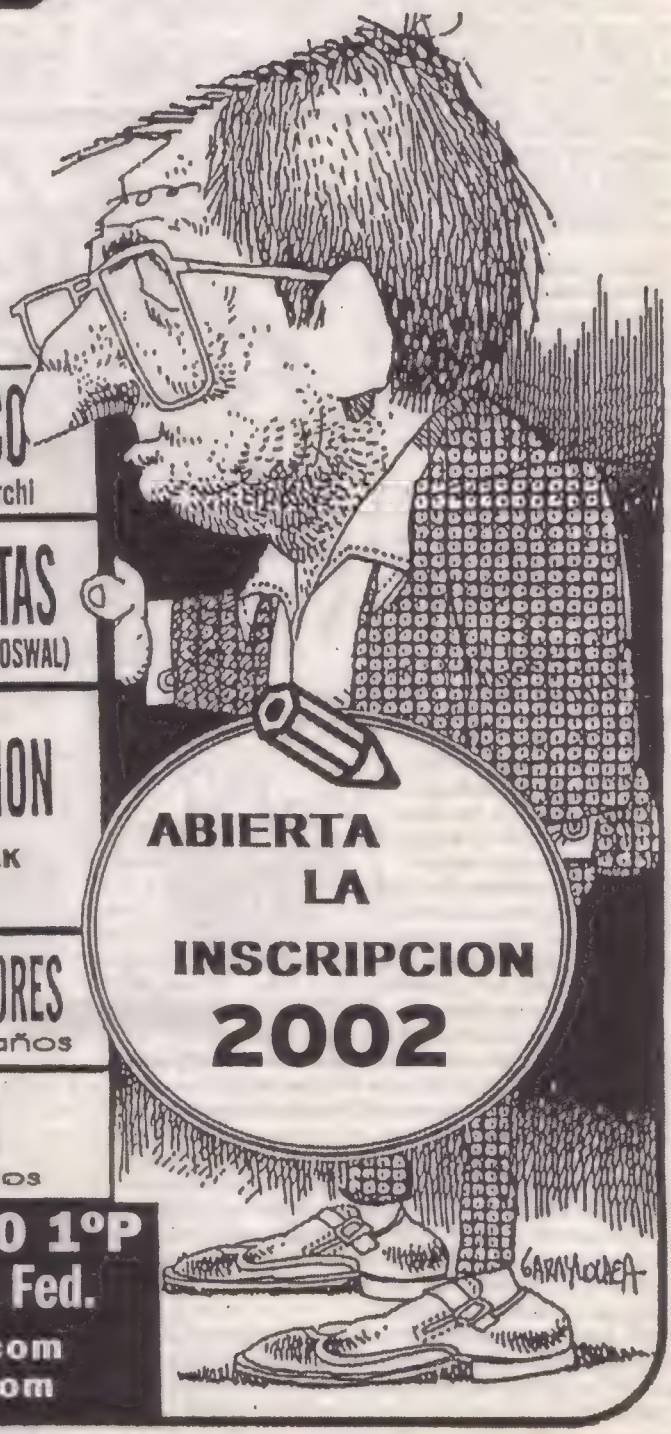
- Vendo varios comics de diferentes editoriales, en inglés y en castellano, como Preacher, Batman, etc. Para una lista completa con los precios, escribir a **diego1302@yahoo.com**.
- Vendo bochas de comics americanos (Next Men, Madman, The Maxx, Grendel, Batman, Starman, etc.) y algo de comic europeo. Contactarse con Daniel al **154-078-5520**.

Garaycochea

ESCUELA DE DIBUJO

TURNOS TARDE Y NOCHE
SABADOS DE 8 A 12 HS.

SECRETARIA DE 16 a 21 HS.



HUMORISMO
Prof.: Garaycochea, Ibañez, Dufour

ARTISTICO
Prof.: José Marchi

CARICATURAS
Prof.: De los Rios .Dufour

HISTORIETAS
Prof.:Osvaldo Viola (OSWAL)

DIBUJO ANIMADO
Prof. Yiyo.

ILUSTRACION
Prof. CIUPIAK

DIBUJO HUMORISTICO PARA MENORES
Prof.: Goyo Mazzeo — 8 a 13 años

TALLER DE EXPRESION PLASTICA
Prof. Ana Pili — 5 a 7 años

ABIERTA LA INSCRIPCION 2002

AV. SANTA FE 1480 1ºP
Tel: 4815-5063. Cap. Fed.
info@garaycochea.com
www.garaycochea.com

123 Probando!

por Andrés Accorsi, Dr.Sax y Federico Velasco

SEGUIMOS BUSCANDO, ENTRE LA MIRIADA DE SERIES QUE SALEN CADA BIMESTRE, AQUELLAS A LAS QUE VALE LA PENA SUSCRIBIRSE PARA NO PERDERSE NUNCA UN NUMERO. PRESTA ATENCION A LA RECOMENDACION DE LOS EXPERTOS, O DEDICATE A REZAR PARA QUE SALGAN LOS RESPECTIVOS TRADE PAPERBACKS.

: Me suscribí
: La corté
:Démosle tiempo

ALIAS

Editorial: Marvel
Números Publicados: 2

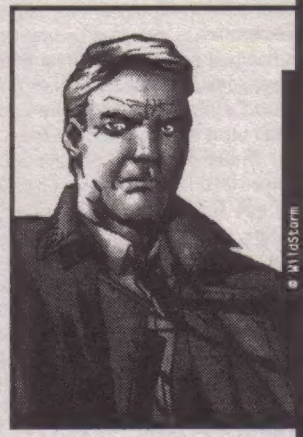
Una superheroína de cuarta decide cambiar de rubro y se pone una agencia de detectives, pero con la llegada del primer cliente comienzan los problemas: su esposa es una mutante y el tipo no puede soportarlo, por lo que actúa de manera violenta. Entonces, la pobre detective se va a hechar un polvo con Luke Cage y luego recibe a su segundo cliente, quien le pide que busque a su hermana perdida. ¿Dónde está la chica? Garchando con el Capitán América. Y ahí comienzan los problemas.

Brian Bendis (guión) y Michael Gaydos (dibujo) nos traen esta historia con mucho sexo entre personajes famosos y en el medio del kilombo, una detective que no sabe para dónde carajo agarrar **(F. V.)**

Recomendación:

The ESTABLISHMENT

Editorial: DC/ WildStorm
Números Publicados: 2



Otro subproducto digno de Storm-Watch y van... Portales lógicos, gatillos armónicos, pedos alquímicos y todas esas frases que suenan tan lindo, The Establishment es un nuevo currito post-Authority, pero donde los protagonistas andan con piloto a la Constantine y se parecen más a la Doom Patrol que a Apollo, porque todo es más loco y más inglés. Los guiones de Ian Edginton no están mal, igual que los dibujos de Charlie Adlard, pero se podrían esforzar un poco más. Por supuesto hay referencias a los Avengers y a El Prisionero, pero si tenés menos de 35 años, por los Avengers pensaste en Thor y su pandilla. Nada que ver con esta revista, claro. **(Dr.S.)**

Recomendación:

LAST SHOT

Editorial: Image
Números Publicados: 2

El Amerimanga es una abominación que debería ser expurgada del mundo con fuego y azufre. O sea, Last Shot es el habitual cúmulo de lugares comunes más hediondos del manga, con superguerreros con pelos parados y nenita acompañante incluída, y todo coloreado con computadora y mezclado con cyber-guerreros pelados y cuestionamientos existenciales de dos globitos de duración. Long Vo y Locke son los autores de este subproducto del abono. Y no la corté, porque nunca la empecé. Aguante Usagi Yojimbo y muerte al resto. Ptuaji! **(Dr.S.)**

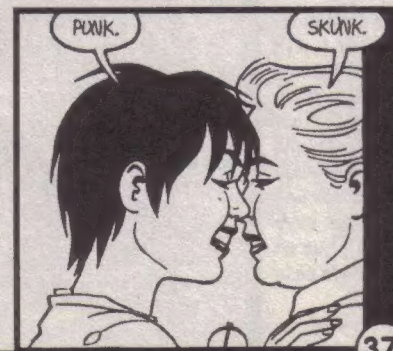
Recomendación:

LOVE & ROCKETS

Editorial: Fantagraphics
Números Publicados: 3

Después de varios años haciendo cada uno la suya, los Hermanos Hernández se volvieron a juntar para relanzar la serie con la que redefinieron al comic en los '80. El resultado se llama, una vez más, Love & Rockets y eso sólo es garantía para que debajo de estos renglones aparezcan una hojita de papel y una birome. Jaime sigue adelante con la hermosa saga de sus chicas y Beto encara dos series nuevas: Julio's Day (con guión propio) y Me for the Unknown, un thriller político escrito por Mario, el hermano mayor. Lo único choto es que sale cada tres meses... **(A.A.)**

Recomendación:



SUICIDE SQUAD

Editorial: DC
Números Publicados: 2

Otro título cuya sóla mención merece ponerse de pie y suscribirse ciego, al grito de "Aguante el Squad, carajo!". Y hasta ahora, Keith Giffen y Paco Medina no decepcionan. Se le podría criticar, si nos ponemos en garcas, que hasta ahora esto no parece una serie regular: el nº1 es una historia cerrada y el 2 arranca con un rumbo totalmente distinto, para presentarnos a los personajes que -parece- van a formar el núcleo del nuevo Squad. Pero tranqui, que está Amanda, pronto vendrá Deadshot y de a poquito, esto se poblará de referencias a aquella serie brillante que John Ostrander nos brindara en los '80. Y si eso no te ceba, contemplá la posibilidad del suicidio. **(A.A.)**

Recomendación:

por Norman Fernández

EL AUTOR DEL MES

HOY

LORENZO MATTOTTI

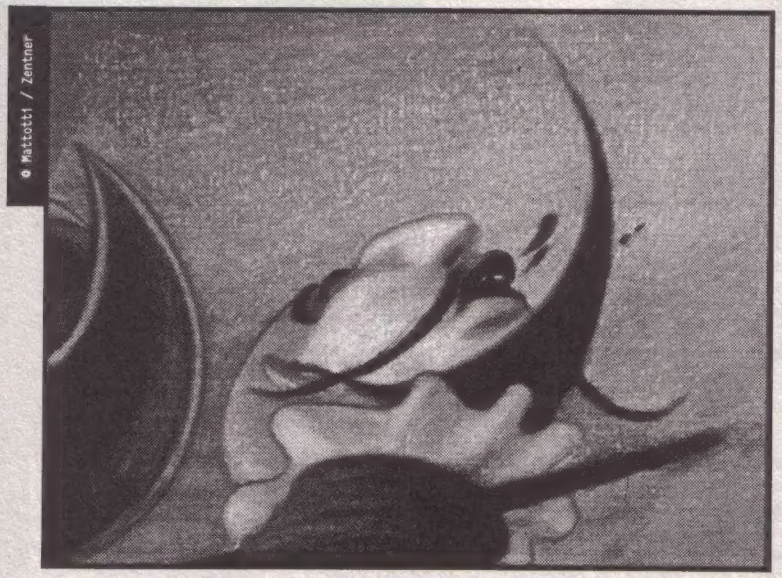
Nacido en Brescia el 24 de enero de 1954, Lorenzo Mattotti cursa estudios de arquitectura en Venecia, antes de dedicarse al mundo del cómic en el que debuta como dibujante en 1977, con una historia sobre la vida de Cassanova. Ese mismo año conoce a los dos guionistas claves en su trayectoria profesional: Jerry Kramsky y Antonio Tettamanti. Precisamente con este último realiza en 1978 la serie Tram Tram Rock, conocida en castellano a través de la revista Bésame Mucho. En esta obra, Mattotti da muestras tanto de su talento, como de la poderosa influencia de trabajo de José Muñoz.

A comienzos de los '80, Mattotti se integra en el grupo artístico Valvoline, a la par que realiza junto a Kramsky Doctor Nefasto, una obra en la que utiliza muy diversos registros estilísticos y uno de sus primeros éxitos internacionales. Exito que no hizo sino aumentar con Fuegos (1985), obra con guión propio que está considerada como uno de los puntales del comic europeo de todos los tiempos, conocida en castellano por la edición de La Cúpula (la misma editorial que a mediados de los '80 fue ofreciendo en las páginas de El Víbora historias cortas del tandem Mattotti-Kramsky). También con Kramsky, realizaría en 1987 Susurro, obra enigmática y críptica, aparecida en castellano en la revista Cimoc.

La década de los '90 supone para Mattotti el inicio de nuevas colaboraciones: con Lilia Ambrosi (su ex-esposa) realiza L'Uomo alla Finestra (1992), adoptando un registro más intimista. Junto a Jorge Zentner realiza el álbum El Cosmógrafo Sebastián Caboto (1992), editado para la conmemoración del Quinto Centenario del Descubrimiento de América, y finalmente, con el escritor Claude Piersanti desarrolla Estigmas (1998), obra de profundo contenido que acaba de ser editada en castellano por Inrevés.

A la par de su labor como historietista, Mattotti ha desarrollado una carrera como ilustrador en la que goza de gran prestigio. Es habitual encontrar su firma en publicaciones como Le Monde, The New Yorker, Vogue o Cosmopolitan, a lo que habría que añadir otros trabajos, como el cartel del festival de cine de Cannes del año 2000, o los diseños de un film de animación sobre Pinocho que se está realizando en estos momentos. La labor de Mattotti ha sido recogida en numerosas exposiciones en muy diversos países, destacando la que le realizó la Semana Negra de Gijón en el año 1998, que se complementó con la edición de un libro-catalogo que constituye el análisis sobre este autor más completo editado en castellano hasta la fecha.

En estos momentos, Casterman se encuentra próxima a editar una versión de Mattotti y Kramsky de El Extraño Caso del Dr. Jeckyll y Mr. Hyde, de Stevenson, en un álbum de gran formato. Además ya ha comenzado editarse el pasado dia 7 de Octubre en el suplemeto semanal de un diario alemán, una nueva colaboración de Mattotti con Zentner, una historia que se publicará a razón de una página semanal durante 25 entregas, cuyo título es El Sonido de la Escorcha y que en palabras de su guionista "está basada en la sugerencia y en el silencio".



TOP TENS

Como diría Solita, "Top Tens... estás nominada". Después de un arranque muy poderoso, la cantidad de votos que están llegando para los rankings hoy en día es poca, así que, si no se ponen las pilas todos y ya mismo, no les extrañe que este espacio desaparezca pronto para dejarle lugar a otra cosa. Los votos se pueden mandar a Zapiola 2149, 1°A, CP 1428, Buenos Aires, o a comiqueando@hotmail.com.
Votá ahora o callá para siempre.

MEJOR SERIE ACTUAL

1. TRANSMETROPOLITAN (DC/ Vertigo)
2. JSA (DC)
3. New X-Men (Marvel)
4. 4 Segundos (cancelada)
5. Top Ten (concluida)
6. Spawn (Image)
7. JLA (DC)
8. La Casta de los Metabarones (Jodorowsky/ Giménez)
9. Savage Dragon (Image)
10. Promethea (DC/ WildStorm/ ABC)

MEJOR GUIONISTA ACTUAL

1. ALAN MOORE (Promethea, Tom Strong, etc.)
2. Warren Ellis (Planetary, Transmetropolitan)
3. Frank Miller (The Dark Knight Strikes Again!)
4. Kurt Busiek (Avengers, Defenders)
5. Garth Ennis (Punisher, Fury)
6. Alexandro Jodorowsky (La Casta de los Metabarones)
7. Grant Morrison (New X-Men)
8. Geoff Johns (JSA, Flash, Hawkman)
9. Alejo García Valdearena (Dos Romeos)
10. Jeff Smith (Bone)

MEJOR DIBUJANTE ACTUAL

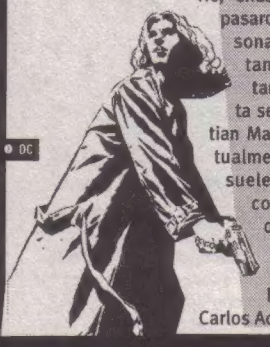
1. ALEX ROSS (Wonder Woman: Spirit of Truth)
2. George Perez (CrossGen Chronicles)
3. Bobillo y Sosa (Anita)
4. Carlos Meglia (Superman/ Tarzan)
5. John Romita Jr. (Amazing Spider-Man)
6. Erik Larsen (Savage Dragon)
7. Mike Mignola (descansando)
8. Frank Miller (The Dark Knight Strikes Again!)
9. Mariano Navarro (Juan de Noche)
10. Carlos Pacheco (varios proyectos)

LA FIAMBRERIA

1

Título: Chase
Editorial: DC Comics

La Posta: Cameron Chase, agente del Departamento de Operaciones Paranormales con un odio patológico a los supertipos, se dedica a buscar potenciales metahumanos. Una de sus superiores es Amanda Waller (yeah!).
Primer Número: Febrero de 1998.
Ultimo Número: El One Million (el 10, bah).
Principales Autores: D.Curtis Johnson, J.H.Williams III y Mick Gray.
Los Numeritos: El nivel de la serie fue muy parejo, sin ningún número flojo-flojo.
Los Numerazos: Del 1 al 3 (aventura en Sudamérica con el Suicide Squad y los Rocket Reds!), el 6 (lleno de flashbacks) y el 9. Pero todos son de aceptables para arriba.
Las Tapas: La del 1 (una de las mejores de ese año), la del 2 (con el Squad) y la del 6 (cena con Papi Superhéroe).
Debuts y Despedidas: En el n°6 se menciona por primera vez a los bizarrísimos Justice Experience (una JSA re-de la cabeza), con Song Bird, Bronze Wraith, Major Flashback, Mister Action, The Acro-Bat y the Manx, y al no menos lisérgico villano Doctor Trap.
Crossovers: El de One Million, bastante copado para lo que fue la saga central.
Donde Hubo Fuego: Ni bien se canceló la serie, Chase y la DEO pasaron a ser personajes importantes en la también extinta serie del Martian Manhunter. Actualmente, se los suele ver como complemento de los Secret Files and Origins.
Forense: Carlos Acosta.



2

Título: Toxic
Editorial: Apocalypse Ltd.

La Posta: Semanario británico surgido por iniciativa de los autores como alternativa a 2000 AD; en un intento de tener un mayor control sobre sus creaciones y conservar los derechos de autor. El éxito internacional de Marshal Law, proveniente de la línea Epic, se utilizó como principal gancho de la revista.
Primer Número: Apareció en los kioscos británicos el 28 de marzo de 1993.
Ultimo Número: el 31, publicado el 24/10/1993.
Principales Series: Marshal Law, Makabre, Boogie Man, MutoManiac, Accident Man, Sex Warrior, Psycho Killer, Coffin & Rolerbeast.
Principales Autores: Pat Mills, Kevin O'Neill, John Wagner, Cam Kennedy, Robin Smith, Tony Skinner, Mike McMahon, Martin Emond, Will Simpson, Simon Bisley, Arthur Ranson, Duke Mighten, Alan Grant y Quique Alcatena.
Los Numerazos: Los doce primeros números, con Mills, Grant y Wagner trabajando a pleno rendimiento, con la ayuda de dibujantes como O'Neill, Alcatena o McMahon, son un autentica joya. Marshal Law, la genial creación de Mills y O'Neill, brilla con luz propia en esos números.
Los Numeritos: A partir del n°20 se nota un bajón en la revista; Pat Mills (el principal impulsor del proyecto) pasa a escribir la casi totalidad de la series, acompañado de jóvenes artistas (debutantes en muchos casos), lo que resiente el nivel de calidad.
Las Tapas: Aparte de la del n° 7, ilustrada por Quique Alcatena, hay que resaltar todas las de Kevin O'Neill, autenticas maravillas.
Debuts y Despedidas: La revista supuso el debut de dos series de Pat Mills que aparecerían posteriormente en el mercado yanki, como son Accident Man (en el n° 1) y Sex Warrior (en el n° 9).
Donde Hubo Fuego: Marshal Law retornó al mercado yanki para recalar en Dark Horse; editorial que publicaría también un par de miniseries de Sex Warrior y Accident Man. Boogie Man continuaría también su periplo editorial en los mercados británico y norteamericano. Grant y Alcatena realizaron una segunda versión de Makabre (esta vez en binco y negro y con los personajes rediseñados) para Comiqueando Press, en 1998.
Forense: Norman Fernández

BIBLIOTECA

Como ya es costumbre, repasamos las notas de los números viejos de Comiqueando, en busca de personajes y autores a los cuales seguir en libros, álbumes y tomos recopilatorios. Aguante la estantería!

ERIK LARSEN
- Spider-Man: The Cosmic Adventures (Todd McFarlane y otros/ Marvel)
- Spider-Man: Venom Returns (David Michelinie/ Marvel)
- Spider-Man: Revenge of the Sinister Six (Marvel)
- Savage Dragon Vol.1 al 7 (Image)
- Savage Dragon Greatest Team-Ups (varios/ Image)

MIGUEL REP
- Rep..! (Ed.Puntosur)
- Joven Argentino (Ed.Puntosur)
- Los Alfonsín (Ed.La Urraca)
- Crash Bang Rep (Ed.Hyspamérica)
- Socorro (Ed.Puntosur)
- Sex Rep (Ed.Puntosur)
- Auxilio, Vamos a Nacer (Ed.El Quirquincho)
- El Sexo Después de la Muerte (Ed.De la Flor)
- Y Rep Hizo los Barrios (Página/12)
- ¿Valió la Pena? (varios/ De la Flor)
- Postales (Ed.Planeta)
- Gaspar el Revolú Vol.1 y 2 (Ed.De la Flor)
- Bukowski para Principiantes (Carlos Polimeni/ Ed.Errepar)
- Borges para Principiantes (C. Polimeni y V. Abdala/ Ed.Errepar)
- Kerouac para Principiantes (Jorge Repiso/ Ed. Errepar)
- El Zebra (Página/12)
- Una Constitución Para Todos (Mariela Mosnaim/ Fundación Octubre)
- La Grandeza y la Chiqueza (Ed.De la Flor)
- Platinum Plus (Página/12)
- ConSecuencias (varios/ Injuve)

NEAL ADAMS
- The Deadman Collection (Jack Miller y otros/ DC)
- X-Men Visionnaires: Neal Adams (Roy Thomas/ Marvel)
- Avengers: The Kree-Skrull War (R.Thomas y otros/ Marvel)
- Batman: Demon Tales (Denny O'Neil/ DC)
- Green Lantern/ Green Arrow: Hard Travelling Heroes (Denny O'Neil/ DC)
- Batman in the Seventies (varios/ DC)
- Grandes Autores Conan: Neal Adams (varios/ Planeta-DeAgostini)
- Superman vs. Muhammad Ali (DC)
- Rocketeer: The Official Movie Adaptation (Disney)

THE SPECTRE
- Crimes and Punishment (John Ostrander y Tom Mandrake)

WEB@DAS

por Daniel Acosta

Si sos uno de los tantos que extrañan amargamente a los gloriosos 4 Segundos, no podés dejar de visitar www.4segundos.8k.com, un sitio no oficial que funciona como tributo permanente a la inolvidable creación de Alejo García Valdearena y Feliciano García Zecchín. El sitio está muy bien diseñado y cuenta con un sector de Noticias, uno de Personajes (donde están listados absolutamente todos, incluso los que aparecen en un sólo capítulo) y uno de Episodios, que incluye el mítico n°o, nunca lanzado al circuito comercial. También hay una ventanita donde podés votar por tu número favorito de 4 Segundos.
La última actualización data de Mayo, pero hay que tener en cuenta que desde ese entonces (cuando se confirmaron la cancelación en Argentina y la edición en Francia) no se producen novedades respecto de esta magnifica serie. En síntesis, un cyber-paseo obligatorio para las viudas de Terli, Aníbal, Marcos y el Zurdo.

© A.G. Valdearena/ F.G. Zecchin

ANARKOMIX

EL ORÁCULO

Como siempre, el omnisciente manantial de la sabiduría se pone al servicio de aquellos que así lo solicitan mediante e-mails y cartas llenas de dudas, que nos llegan a Zapiola 2149, 1°A, CP 1428, Buenos Aires, o a comiqueando@hotmail.com. Vos, ¿tenés alguna duda?

Lucas Valente pregunta:

❶ Cuando apareció el Batman actual en la continuidad pre-Crisis, ¿aclararon que se trataba de un Bruce Wayne de otra tierra, o en realidad fue siempre el mismo Batman y luego se dieron cuenta de que debían crear una contrapartida del mismo para explicar cómo era posible que fuera miembro de la JLA y de la JSA al mismo tiempo? • El desdoblamiento se hizo mal y tarde, ya que nunca se formalizó con la presentación de un "Nuevo Batman", como sí se hizo con Flash. Pasados ya varios años, se terminó estableciendo que el Batman "de Tierra-1" hace su primera aparición en Detective Comics n°327 (1964). Ese número se eligió por ser el primero donde Batman luce el óvalo amarillo alrededor del murciélago en su pecho, y desde entonces (y hasta Crisis) ese fue el rasgo que permitió diferenciar a ambos Batmans entre sí.

© David Mazzucchelli

❷ ¿Supergirl se transformo en un ángel? • Algo así. Repasá la ficha que salió en el n°42.

Martín López Mieres pregunta:

❶ El Dios Cornudo (de Pat Mills y Simon Bisley) ¿es la primera aparición de Slaine, o hay otras sagas anteriores? • Slaine debutó en el n°330 de 2000 A.D., en 1983. Pat Mills escribió la serie desde el principio y fue acompañado por muchísimos dibujantes, tanto antes como después de su colaboración con Bisley en The Horned God, que data de 1989.

❷ ¿Es verdad que Bone termina en el noveno libro? • Lamentablemente, sí.

❸ ¿Por qué no volvieron a hacerle un reportaje a Neil Gaiman para la Comiqueando cuando lo trajeron en Mayo, para la fiesta del aniversario? • Porque no tiene muchas cosas nuevas para contar. Cuando vino en el '98 a Fantabaires, lo entrevistamos, pero para el especial que sacamos en esas fechas. Esta vez, Andrés lo entrevistó, pero para la revista española Dentro de la Viñeta (n°17). Y lo que más nos interesaba saber, lo contó en la charla que dio para el público en la fiesta, y en el texto que redactó para el Informextra del n°52.

Bruno Magistris pregunta:

❶ ¿Se consigue en Argentina algún paperback de The Authority? • Cualquier comiquería de las que habitualmente trae comic yanki vía Diamond tendría que poder conseguirte sin ningún problema TODOS los paperbacks de TODOS los títulos de TODAS las editoriales. Obviamente, consultá primero con aquellas comiquerías que ponen avisos en esta revista.

❷ ¿Qué fue de David Mazzucchelli, el dibujante de Batman: Año 1? • Desde hace varios años, Mazzucchelli se dedica básicamente a la ilustración, en prestigiosas revistas como The New Yorker. En materia de historietas, realizó junto a Paul Karasik una magnífica adaptación de City of Glass (excelente novela de Paul Auster) y además edita, de modo aperiódico, la prestigiosa revista Rubber Blanket, una antología compuesta de comics íntegramente creados por él.

❸ ¿ El nuevo Dark Knight tendrá la misma estructura del anterior, es decir, en cuatro partes autoconclusivas con un plot mayor a desarrollar? • No, esta vez son tres libros de 80 páginas cada uno.

❹ ¿Se sabe algo de la película con actores de Año 1? • Aparentemente, sigue en camino, con Darren Aronofsky como director y Frank Miller como guionista, o consultor de los guionistas.

❺ ¿Se sabe algo de algún proyecto de Batman para la pantalla chica o grande? • Hasta ahora, lo más avanzado es la película de Catwoman, con Ashley Judd en el rol protagónico. Por ahí circulan rumores de una peli conjunta de Superman y Batman, pero no parece un proyecto demasiado serio.

Daniel Brandaris pregunta:

❶ El Maus de Spiegelman, ¿es un sólo comic o son varios tomos? • Son dos libros, Maus I y Maus II.

❷ ¿Qué me recomiendan de Moebius? • Para empezar, sin duda El Incal.

❸ ¿Cuántos tomos son los de la Colección Miguelanxo Prado de Norma Editorial? • Por ahora, siete: Trazo de Tiza, Tangencias, Stratos, Fragmentos de la Enciclopedia Délfica, Quotidianía Delirante I, Pedro y el Lobo, y Quotidianía Delirante II.

NI AHI...!

por José Luis Gaitán

Hola, sacrificios para la Humanidad. Antes de que George "colateral damages" Bush y Osama "Boom" Bin "Boom" Laden nos terminen por aniquilar a todos, voy a entrar en modo "P-CH" o "Pastilla de Chiquitolina" (cabe destacar que tales pastillas fueron recomendadas por la international Chespirito Good Care Association y el Rímolo Institute of Groooooovy Drugs of America) para tratar de comentar la historia de Mark... que me encontré en un culo que había por ahí:

En esta historia podemos dilucidar por qué Mark no puede hablar sin decir "Duh!" cada tres palabras... Por el antrax!!, resulta que por algún misterioso misterio (de esos que los guionistas suelen llamar licencias argumentales) el mundo fue asolado por una plaga de una letal niebla bacteriológica que ya quisiera Grant Morrison. La historia comienza cuando Mark camina por las calles. A lo lejos, un teléfono público suena (porque sí, a mí no pregunten, sólo soy una chica). A Mark le costó saber cómo funcionaba, pero al fin descuelga: "¿Hola, Susana?", dice el gigante con síndrome de abstinencia cerebral, pero nadie contesta del otro lado. Sus gritos (algo asi como "¿qué me gané!?, ¿qué me gané, Su?!") despertaron a unos zombies chupa- sangre (y otra cosa. Con tal estado de putrefacción ¿te vas a andar fijando?) que lo atacan. Mark, al ver que tiene amigos para jugar, los caga a tiros diciendo "Soy Suar y no les voy a pagar". Los zombies. al escuchar el nombre del chueco zar de la tele, salen corriendo porque no querían ser extras mal pagos. Así, Mark queda solo y con unas ganas locas de hacer amigos nuevos. El gigante con corazón de melón, se pregunta: "¿Por qué nadie quiere jugar con Mark?, Mark bueno, Mark es fácil de cagar!". Ay, Mark si tan sólo no te hubieras caído del moisés!.

© Wood / Villagrán

En otro lugar, unos militares se dan cuenta de que sus armas atómicas y sus micro-enfermedades se descontrolaron para el carajo y están destruyendo el planeta, así que deciden salvar a los jóvenes con talento (como los de las editoriales que hicieron esto) en una esfera anti-todo puntorojorecopadaantimierdatomicaespejitorebotador, y dejar a todos los demás en bolas debajo de la niebla bacterio-ilógica.

Mark no tiene nada más que hacer que tocarse y matar zombies. Así que, mientras tanto, se fuma un tereso y recuerda a sus padres, cuando le dijeron: "Andá, querido, dentro del cajoncito, todo va estar bien". Pero a Mark algo le decía que si lo llevaban a una tumba para esconderse del antrax (no declarado en aduana) no eran buenos augurios. El papá le explica: "Mirá loco, o te metes ahí o no te llevo a ver a Racing cuando salga campeón". Mark se metió en el lúgubre cajoncito de madera, no vaya a ser cosa que se pierda lo único que podría soprender a alguien en éste país... que salga campeón Racing. Oh, pobre Mark que desilución se llevó cuando, luego de pasada la niebla, sus padres y todo a su alrededor la espicharon... y Racing perdió los últimos tres partidos y nunca pudo salir campeón! Lo demás es historia: El gigante con delirios de Silvester Stallone se pone una funeraria , pero como es medio boludín (como Pelín) y no se acordó que a los muertos no le vendes más que naftalina. Luego se dedicó a explorar y salvar damiselas en peligro, ansiosas por un hombre con buen trasero (ah, ¿no me creen?, miren la página 14!, qué culito!). Hijo de puta!, Talibán de mierda!, ¿Cómo podés atacar así a Mark, el Rambo vernáculo?!? Y... ¿qué se le va 'cer, muchachos? Más vale cien abejas volando que una en la mano, o un misil en la mano que cien viniendo para acá. Nos vemos con Mark del otro lado. Bwa-hahahaha, cuánta razón que tenías, Robin!